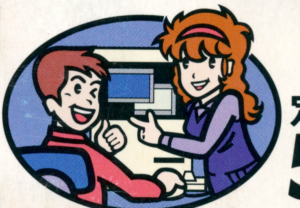
1997年 7月 1日発行（毎月 1回 1日発行）第16巻第 7 号昭和57年12月 6 日第 3 種郵便物認可

マイコン わかる！動かせる！家族全員で楽しめる！ コンピュータの新しい活用法を満載!!

BASIC Magazine

JULY 1997 7



定価 510Yen

キミのパソコンは大丈夫？

ハードディスク内のファイルを整理しよう

230 MO
maxell
MO
TDK
MS-DOS
230
CD Recordable 553MB
SONY
CD Recordable

大容量記録メディアを使いこなせ！

- ●ハードディスク整理術●メディアのしくみを知ろう
- ●人気メディア&ドライブ増設方法をチェック
- ●CD-R/MOで自分だけのディスクをつくろう
- ●大容量記録メディア大紹介

クリエイター&プログラマーへの登竜門 プログラム言語講座&投稿プログラム
●セガサターンBASIC●Klik & Play●Macintosh用日本語BASIC●C言語
●Visual Basic●F-BASIC for Windows95●Delphi3/その他各種BASIC

おもしろ最新グッズ大作戦
たまごっちとPHSが合体！
“たまぴっち”

自分でできる
パソコン・パワーアップ！
●99,800円のDOS/Vキット「Kid's Kit PC」組立てに挑戦

アーケード・ゲーム

ヴァンパイア セイヴァー短期集中講座
前作から変更されたシステムを解説

トップスケーター
TriCKをキメて高得点を狙え！

アミユスへの占い&心理ゲーム探訪記
ベーマガ久々の女の子向け特集

パソコン・ゲーム
世界中で話題のアクションRPG
『ディアブロ』その魅力に誘う

ネットワークによる複数人同時プレイも実現！
『X-WING VS TIE FIGHTER』

●ファルコムWin95『ソーサリアンForever』
●コナミWin95新作『どきどきびっくり箱』ほか画面公開

CORPSE BOW
TOTAL KILLS : 23
IMMUNE : MAGIC

namco
Option
Quit
COMPAQ PRESARIO
COMPAQ

とじ込み付録
SUPER SOFT Hot Information
6月発売の全270本の新作ソフトと売れ筋情報が満載！
パソコン全機種,
ゲーム機全機種,
アーケード・ゲーム,
ゲーム・ミュージック
&ビデオ

NEC JAPAN
D62010GD001
POWER VR
™

マルチメディアのNEC

新3D世界を出現させる。パワーVR

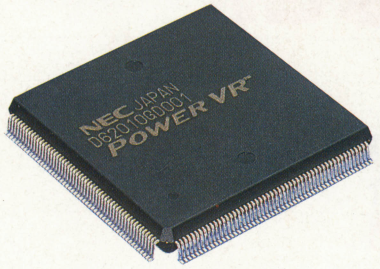
No Z buffer
その光と影のコントラストが
3Dグラフィックの世界を美しく凌駕する。

POWER VR™

NECと英国ビデオロジックグループ社が共同開発した高性能3Dグラフィックスプロセッサ。3D性能を追求する独自のアルゴリズムにより、高いコスト・パフォーマンスと多彩な機能を提供します。

NEC

No Z bufferの新高性能チップ。PowerVR™



PowerVR™は、Zバッファを必要としない隠面消去、平面モデリングを使用した影の自動生成など、従来の3Dチップにはなかった優れた特性を持ち、3Dグラフィックの高速処理を実現しています。

●<高性能1／Zバッファ不要の隠面消去機能>隠面消去をPowerVR™チップ内で処理、Zバッファを必要としません。このためメモリに必要だったコストも削減。さらに、上書きによる無駄な処理の回避を実現し、高速処理も可能にしています。●<高性能2／平面モデリング採用と影の自動生成>従来のポリゴンと違い、PowerVR™が採用している平面モデリングは、扱うデータ量が少なくて済むという特長があります。さらに、あらゆる物体の影を他の物体上に投影することが可能です。●<高性能3／3Dグラフィックをリアル表現>PowerVR™には、他にもさまざまな優れた機能を搭載しています。 ●アンチ・エイリアシング（物体の縁に生じるギザギザの線を滑らかにする）●パースペクティブ・コレクション（遠近感をより現実的に表現）●スムース・シェーディング（グーロー・シェーディング、フォン・シェーディング）●半透明、透明テクスチャ・ポリゴン（炎・水しぶき・レンズ・フレア等表現）●霧や暗がり●自動衝突判定●平行光源、点光源、環境光、等

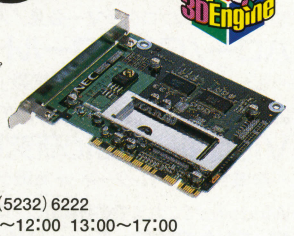
※PowerVR™の半導体製品及び技術に関するお問い合わせ先 半導体ソリューション技術本部 TEL044（548）8862 受付時間 月～金 9:30～12:00 13:00～17:00（祝日は除く）
http://www.ic.nec.co.jp/powervr ●「PowerVR」及びPowerVRのロゴは英国VideoLogic Limitedの商標です。

Direct3D™・SGL対応*、選べる充実のPowerVR™搭載アクセラレータボード。

●NECホームエレクトロニクス

PC 3DEngine™

●PowerVR™を搭載したWindows®95用高速3Dグラフィックアクセラレータボード
●3Dグラフィックをハードウェアで高速処理
●付属するソフトで選べる3種類のラインアップ



※PC 3DEngine™の最新情報を提供中。
●FAXサービス TEL東京03（3769）9821
大阪06（304）9821 BOX番号8100
●ホームページ http://www.nehe.nec.co.jp/
技術的なご質問は
●ホームサーバ・インフォメーションセンターへ。TEL03（5232）6222
受付時間 月～金（祝日及び当社指定休日は除く）9:00～12:00 13:00～17:00

●「PC 3DEngine」及びPC 3DEngineのロゴは、NECホームエレクトロニクスの商標です。 SGL対応*:専用API「Super Graphics Library」対応

●アイ・オー・データ機器

PowerVR™搭載超高速3Dアクセラレーションボード
「GA-PVR3D4/PCI」

※製品紹介窓口 TEL 本社（金沢）0762(60)1024 東京03(5256)1024
大阪 06(368)1010
受付時間 月～金 9:30～12:00 13:00～17:00
（祝日は除く）
※http://www.iodata.co.jp/products/graphics/gapvr3d/gapvr3d.htm

●メルコ

PowerVR™搭載3D専用
グラフィック・アクセラレータ
「TGP-VR4」

※製品紹介窓口 メルコインフォメーションセンター
TEL 名古屋 052(619)1827
受付時間 月～金 9:30～12:00 13:00～17:00
（祝日は除く）
※http://www.melcoinc.co.jp/product/multi/tgp-vr4.html

楽しさ満載のPowerVR™対応ソフト続々登場。

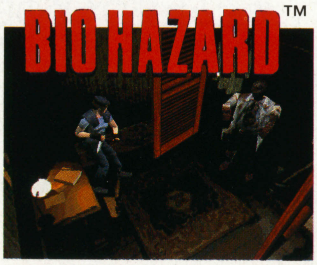
「ULTIM@TE RACE™」

ULTIM@TE™
RACE

カリスト 希望小売価格5,800円（税別）
アーケード級のグラフィックとスピード感を実現した3Dレースゲーム

©1996,1997 KALISTO entertainment Trademark KALISTO and ULTIM@TE RACE KALISTO is a registered trademark. ULTIM@TE RACE is a registered trademark.

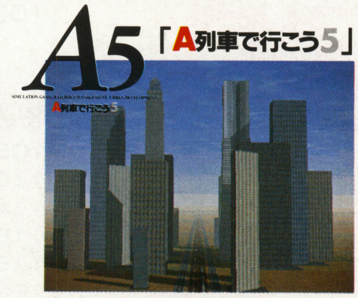
「バイオハザード™」



カプコン 希望小売価格9,800円（税別）
パソコン版だけのオリジナル要素を満載した戦慄のサバイバルホラー

©CAPCOM 1996,1997 Licensed to NEC Home Electronics,Ltd.

「A列車で行こう5」



アートディンク 希望小売価格12,800円（税別）
自分で創った都市を3Dで仮想体験する開発・経営シミュレーション

Copyright©1996 by Artdink.

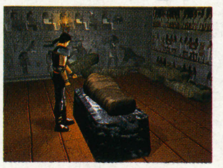
「リボルト™」

バーチャリティー
謎の侵略者から星系を奪還せよ！オリジナル3Dポリゴンシューティング

希望小売価格7,800円（税別）

©VIRTUALITY 1996 ©NEC Home Electronics,Ltd. 1996

「エニグマ」(旧名 覇王の魔城)

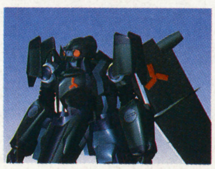


光栄
シナリオに直木賞作家志茂田景樹氏を起用した3Dアクションアドベンチャー

近日発売予定
価格未定

©KOEI CO.,LTD. ※画面は開発中のものです。

「虚空漂流ニルゲンツ」



マイクロキャビン
PC-FXで好評を博した3DエアバトルRPGをパソコンに移植

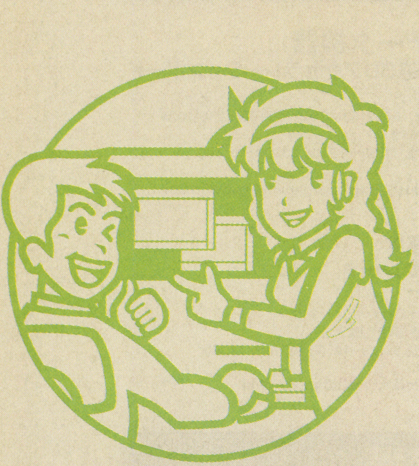
近日発売予定
価格未定

©1996,1997 MICRO CABIN CORP.©NEC Home Electronics,Ltd.

●Windows®95の正式名称はMicrosoft®Windows®95 Operating Systemです。●Microsoft、Windows、Direct3Dは、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標及び商標です。
●その他の会社名及び商品名は各社の商標または登録商標です。●ご使用の際は必ず「取扱説明書」を良くお読みの上、正しくご使用ください。

POWER VR

表紙：コンパック PRESARIO 3070
※画面は「ナムコヒストリーVOL.1」
（Win95用 5,200円）
©1997 NAMCO LTD.,
ALL RIGHTS RESERVED.



マイコン BASIC Magazine

7 JUL. 1997

CONTENTS

©マイコンBASICマガジン7月号
第16巻　第7号　1997年6月25日印刷
1997年7月1日発行
定価510円（本体486円）
電波新聞社　1997Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15　郵便番号141
電話　東京（03）3445-6111（大代表）
振替　（東京）00150-3-51961
印刷：奥村印刷（株）　製本：（株）堅省堂
〈本誌掲載の記事，プログラムの無断使用を禁止します〉

27　キミのパソコンは大丈夫？ ハードディスク内のファイルを整理しよう
特集 大容量記録メディアを使いこなせ！
- ハードディスク整理術
- メディアのしくみを知ろう
- 人気メディア&ドライブ増設方法をチェック
- 大容量記録メディア大紹介

クリエイター&プログラマーへの登竜門
プログラム言語講座&投稿プログラム

78　セガサターンでBASICプログラムが組める！
BASIC for SEGASATURN プログラミング道場
～パターン・ジェネレータをセット～

80　Easy & Hi-Quality　Non-Programming
Klik&Playゲーム作成術
～オプションからもレーザーを撃ちたい～！

83　Macintosh用日本語BASIC講座
Future BASIC Ⅱ プログラミング・セミナー
～コントロール入門～

86　学生&未来のプログラマー必見！人気講座
ハロー！C言語ワールド
～ちょっとここらで復習を①「変数」～

90　応用自由自在！ Windowsプログラミング環境をモノにする！
Visual Basic研究所
～卒業制作！ インターネット対戦ゲーム中編（サーバ・プログラム）～

95　WindowsでこれまでのBASICプログラミング資産が生かせる！
F-BASIC for Windows95プログラム教習所
～WindowsモードとDOSモード～

98　新技術やワンランク上のWindowsプログラミングをマスターする！
Windowsプログラミング完全マスター
～ついにベールを脱ぐDelphi 3の実力！～

102　ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！
先生と生徒のためのBASICプログラミング講座
～さいころを使って“乱数”と“確率”をモノにしよう！～

特選投稿プログラム

106	Windows（VisualBasic4.0）	移植版 香港	ふっさん
110		太陽とお月さま	参納大樹
114	FM TOWNS	クライマーの夜	TMO
116		RED BLOCK ATTACK	木村奉史
118	MSX	Jan	GMC soft
122		こないで	黒澤信次
124	PC-8801mkⅡSR	HELL TOWER	松川氏
127	PC-9801	BOMB MASTER	紺野繁昭
132		腹がへってはいくさができぬ	稲葉　健
136		BM NO.1	ichiro
139		アルファベットを防げ	伊東哉和
141		実用 超常駐的時間計測報知器	浜木階生
143	X68000	TAKE GOLD	磯山直樹
146	FX-890P	移植版 Push the Rock 2	うさうさ
147	PC-E500	パネルQ	御茶目菜子

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

149	MS-DOS/X68000/Win3.1/Win95+SPICE		
		闘神伝	栗田英樹
152		VIEW POINT	深津将生

6 巻頭カラー企画
おもしろ最新グッズ大作戦
みんなみてみて“たまぴっち”だよ

8 BMパソコン・セレクション
液晶モニタ搭載で省スペースを実現! コンパック PRESARIO 3070

10 BM読者のホームページ・ギャラリー

12 大容量記録メディア活用術
CD-R/MOで自分だけのディスクをつくろう!

42 自分でできるパソコン・パワーアップ!
●99,800円のDOS/Vキット「Kid's Kit PC」組立てに挑戦!
●「CPU, キャッシュメモリ, 増設メモリ」最新情報

58 キミのほしいパソコンがきっと見つかる!
パソコンBuyer's Guide ～新品から中古までショップ情報満載

64 Infomation Catch Up!
●インターネットで最新パソコンを購入しよう
●エプソン/富士フイルム/リコー/サンヨーから最新デジカメが登場!
●厚さ19cmの液晶ディスプレイで机の上を広くしよう
●さまざまなデータで学習できる百科事典がCD-ROMで発売!

68 パソコンMUSICスタジオ コンピュータがキミの熱演を賢くサポート!「ドレミBOX」

70 マンガで学ぼう! パソコン・レクチャーX
絶対の危機! 恐怖の電脳ウイルス(中編)

74 めざせ! ホームページ開設
教えてやまかん先生 講義その3 リンクのつづき～リンクタグのいろいろな使いかた

154 明日のスター・プログラマー/影さんのマジック・ボックス

155～ COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE

170 ゲーム・クリエイター・スクール特集

広告さくいん

ハード・アクセサリ

NECホームエレクトロニクス	表2～前付カラー3
NEC	表4
サンクレスト	後付308

メディア

帝人	前付カラー5
ソニー	前付カラー15
日立マクセル	前付カラー16～17
TDK	前付カラー18

ソフト

富士通ミドルウェア	前付カラー19
マスターピース	中付カラー156
T・G・L	中付カラー157,159,161
SPS	中付カラー158
ディー・クルーズ	中付カラー160
ニュー	中付カラー162
マイクロキャビン	中付カラー163
インクリメントP	記事中221,223
セガ・エンタープライゼス	記事中カラー240～241
日本ファルコム	表3

レコード関連

NTT出版	記事中カラー253
ファルコムレーベル(キングレコード)	記事中カラー255
ポニーキャニオン	記事中カラー258

学校関連

アイマックスアカデミー	中付カラー171
日本ゲームデザイナー学院	中付カラー173
バンタン電脳情報学院	中付カラー175
代々木アニメーション学院	中付カラー177
東京ゲームデザイナー学院	中付178

パソコン・ショップ

東北

ワンダーボックス	記事中59

関東・甲信越

メディアバレー	前付20～21
ウェーブ・アイ	前付22～23
クレバリー	前付24～25
ビットマップ	前付26
ロケット	記事中47
コムネット	記事中59
サンマックス	記事中61
遊基パソコン館	記事中63
PCアウトレット	後付309
コンピュータバンク	後付310～311
インパクト	後付312
アトム	後付313
エリント	後付314
ポイント	後付315
パシフィックネット	後付316
アクティブ	後付317
アイ・ツー東京1号店	後付318
情報ハウス	後付319
ソフトショッププラム	後付320
OTTO	後付321
日本マイコン流通センター	後付322

関西

ユニオンコンピューターネットワーク	後付320
イオシス	後付321

中古基板販売

トライ	記事中296
キョーワインターナショナル	記事中297

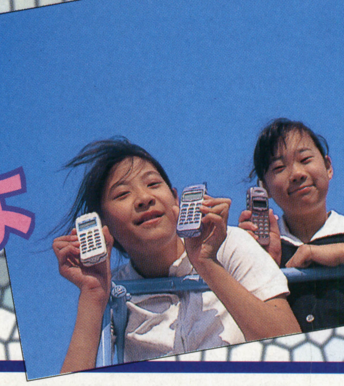
その他

台湾電機電子工業同業公会(TEEMA)	中付カラー164

テイジン
650MB書換型光ディスクPD CARTRIDGE
PD-650
PD
TEIJIN
PD-650U
TEIJIN
王者の品質
MO 640
MO-640
TEIJIN
王者の品質
OW
オーバーライト対応
Over Write
MO 640
OW MO-640

TEIJIN 帝人株式会社
記録メディア販売部
〒100東京都千代田区内幸町2-1-1飯野ビル
(http://www.one.ne.jp/teijin/)

みんなみてみて
たまぴっちだよ



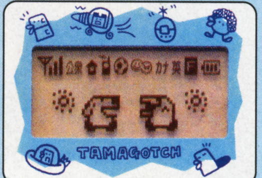
©BANDAI 1997

『たまごっち』と『PHS』が合体！　それが6月14日に登場する『たまぴっち』です。日本で人気爆発，イギリスやアメリカにまで進出した『たまごっち』。「小型・軽量・低価格」から手放せないアイテムとなった『PHS』。この二つの魅力を合わせ持つ『たまぴっち』を紹介しましょう。

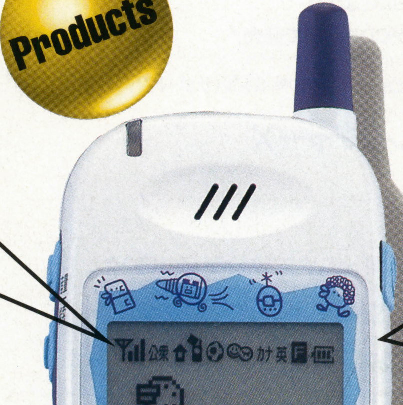
たまぴっち（モデル名：BTP-101）
価格 45,000円（6月14日発売）
問い合わせ先
バンダイ・デジタル・エンタテインメント
サポートセンター
☎03-3864-5588
（受付時間：祝日をのぞく月～土曜日　11:00～19:00）

Products

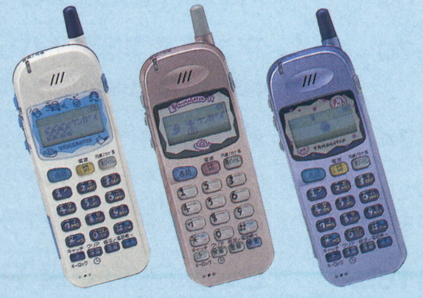
たまごっちが大暴れ



液晶ディスプレイはバックライト付き。暗い場所でも電波の強さ，電池残量，電話番号などをすぐに確認できます。また，たまごっちを育てるのもココ。受信待機中でも，かわいいたまごっちが大暴れしています。



本体カラーは3種類



本体カラーは，写真左からスーパーホワイト，チェリッシュピンク，ウルトラバイオレットの3種類。もちろん好きなカラーを選択できます。

もちろんPHSとしても一級品！

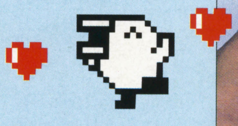
おもちゃっぽく見えますが，PHSとしても一級品。充実した機能を装備しています。

●たっぷり長時間使える：リチウムイオン電池採用で，連続待ち受け最大約600時間，連続通話最大約6時間を実現しています。

●最大200件の電子電話帳：一人の名前に，自宅，仕事場，PHSなど三つの電話番号を登録でき，さらに誕生日などをメモしておくこともできます。

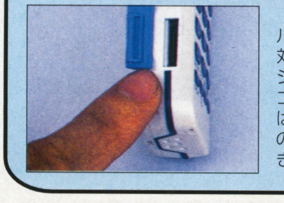
●バイブ＆コール機能：場所に合わせて「コール，バイブ，バイブ＆コール，着信ランプ」の4種類の着信方法を選択可能。雑踏の中でも自分へのコールがわかるように，6種類の呼びだし音を用意しています。

てのひらサイズでいつも一緒



重さはわずか95g。大きさは横46×縦119mmと，てのひらサイズ。たまごっちと同じで，どこにでも持ち運びできます。

32kbpsのデータ通信にも対応



DDIポケット電話グループのデータ通信に対応しています。オプションを使用してパソコンやFAXと接続すれば，最高速度32kbpsの高速データ通信ができます。

実物大
重量約95g

注意！

「PHSとして使用する」または「たまごっちの“おでかけ”“リアクション”機能を利用する」には，DDIポケット電話グループとの加入契約が必要です。また本体価格のほかに，月額基本料金や通話料がかかります。購入するときには，この点もよく検討してください（購入時には身分証明とハンコが必要。未成年者の場合は，親権者の承認も必要です）。

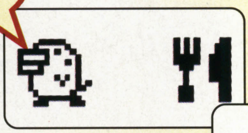
※製品写真とイラストは，実際の商品と一部異なることがありますのでご了承ください。

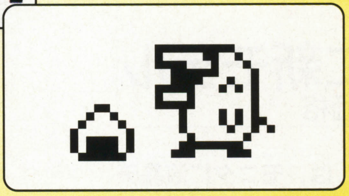
たまごっちモード

お世話

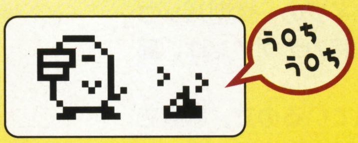
たまごっちのお世話には，本体左側面の三つのボタンを使います。コールやバイブで呼びかけてきますから，がんばってお世話してあげてください。

また『たまぴっち』には，新しい“かくれキャラ”も登場！ ぜひ発見してください。

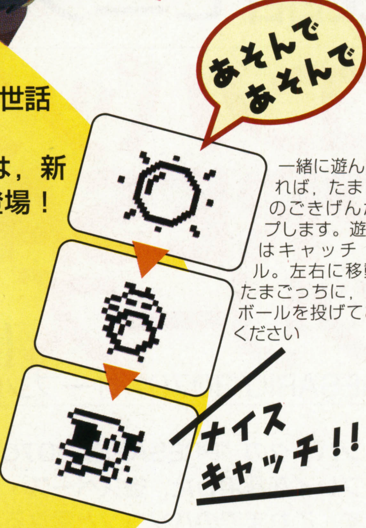




おなかをすかせたら，「ごはん」か「おかし」をあたえます。ただし，太りすぎにはご用心



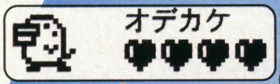
食べたら当然だします。すぐに流してあげてください。不潔にしてると，病気になってしまうかも


あそんで
あそんで
ナイス
キャッチ!!

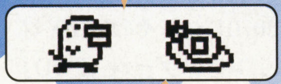
一緒に遊んであげれば，たまごっちのごきげんがアップします。遊びかたはキャッチ・ボール。左右に移動するたまごっちに，うまくボールを投げてあげてください

おでかけ

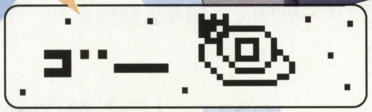
『たまぴっち』のたまごっちは，ただのたまごっちではありません。なんと電波にのって，ほかの人の『たまぴっち』までおでかけしてしまいます！



成長すると“おでかけパラメータ”が点灯。おでかけできるようになります

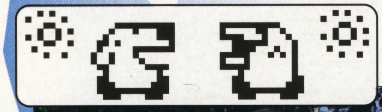


おでかけマークを表示させ，訪問先を指定します



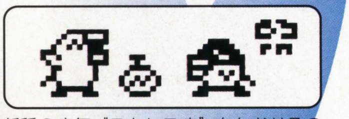
電話をすればUFOでGO！ たまごっちと一緒に，メッセージも送れます

到着したたまごっちは，訪問先のたまごっちと一緒に遊んだり，ごはんを食べたりします



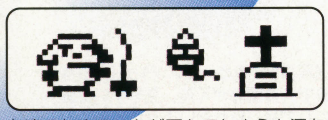
おでかけしたたまごっちは，ほかにもたくさんのアクションを見せてくれます

ストレス病お見舞い



新種の病気“ストレス病”をなおせるのはお見舞いだけ。友達のたまごっちを，お見舞いしてあげましょう

お墓参り

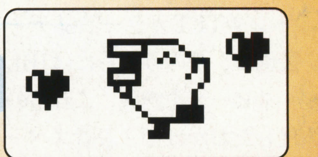


友達のたまごっちが死んでしまうと涙をはらり……。お墓参りをしてくれます

リアクション

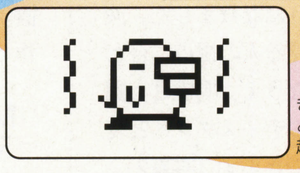
電話番号登録のとき，好き嫌いレベルを入力すると，電話がかかってきたときに4段階のリアクションで相手を教えてくれます。

超ハッピーたまごっち



恋人や親友からかかってきたときは，超ハッピーたまごっち！

超ブルーたまごっち



きらいな人からかかってきたときは，ほんとはでたくない超ブルーたまごっち……

Information

パソコンでもたまごっちにあえる！ あそべる！

PHSに進出したたまごっちが，今度はパソコンへ！ 6月16日にWindows95対応ソフト『たまごっちCD-ROM』（2,480／2,800円）が登場します。なお，7月にはMacintosh＆Pippin対応版も発売される予定。くわしくはCOMPUTER ENTERTAINMENT SIDEのページで紹介していますから，そちらを参照してください。

モデル：竹内　さや／江連　舞子　　撮影：住吉　昭弘

©BANDAI 1996・1997　©1997 BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT

液晶モニタ搭載で省スペースを実現！

コンパック PRESARIOシリーズに新モデル

PRESARIO 3070　オープン価格

COMPAQ PRESARIO

問い合わせ先
コンパック株式会社　プレサリオ・サポートセンター
☎0120-099589
ホームページ
http://www.compaq.co.jp/

コンパックの“PRESARIO 3070”は，モニタに液晶ディスプレイを採用した，省スペース・タイプの一体型パソコンです。これまでのパソコンと異なる独特のデザインは，部屋のインテリアとしてもマッチしそう。

各機能を手軽に利用できる工夫がされているので，家族で楽しむホーム・パソコンとしてオススメできます。

収納にも優れた一体型パソコン

PRESARIO（プレサリオ） 3070で目をひくのは，なんといってもその斬新なデザインです（**写真1**）。

12.1インチTFTカラー液晶ディスプレイを装備し，そのうしろにはJBLのウォール・スピーカを内蔵。これらの装備を一体化したおかげで，設置スペースがより少なくてすむようになりました。液晶ディスプレイは，見る人の視点に合わせて角度調節が可能なうえ，明るさも調整できるので，従来のディスプレイと変わらぬ視認性を確保できます（**写真2**）。

PRESARIO 3070の特徴は，本体の省スペース性だけではありません。本体にはキーボード・ラックや，コードレス・マウス用のフォルダがあり，使用しないときには**写真3**のように収納しておくことが可能です。パソコンを使用しないときに，机を広く使える工夫がされているので，机の上が狭い人にはうれしいですね。

ディスプレイ下の前面には，CDプレーヤや電話機能などをワンタッチで起動できる“イージーアクセスボタン”を配置。パソコンに不慣れな人でも手軽に操作できる配慮がされています。

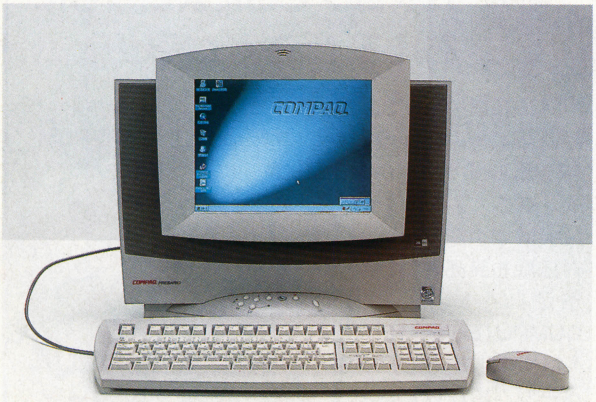
MMX対応Pentium搭載でマルチメディア機能を強化

これまでも同型のPRESARIOは発売されてきましたが，今回のモデルとそれまでのモデルの最大のちがいは，CPUにマルチメディア機能を強化したMMX®テクノロジPentium®プロセッサ-200MHzを搭載していることです。MMX対応ソフトを導入すれば，その実力を知ることができるでしょう。

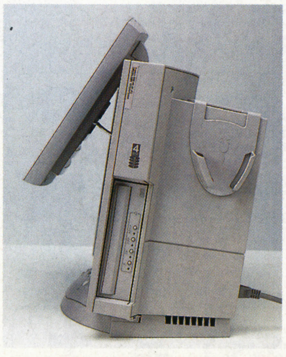
PRESARIO 3070には，そのMMX対応ソフトとして，レースゲーム『POD（ポッド）』が付属しています。スピード感あふれる展開で，MMX技術を思いきり体験しましょう。

パソコン初心者にうれしい多くの機能を搭載

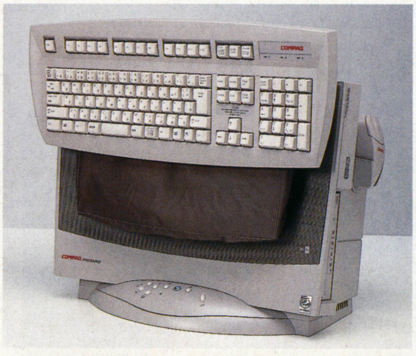
PRESARIOの付属マウスはコードレスなため，ケーブルの接続はキーボードの他は電源と内蔵モデムの電話線だけで



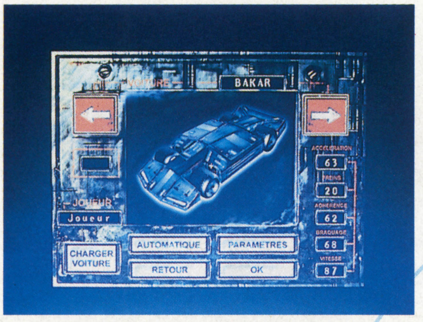
《写真1》内蔵ディスプレイに液晶モニタを採用することで，省スペース化を実現したPRESARIO 3070



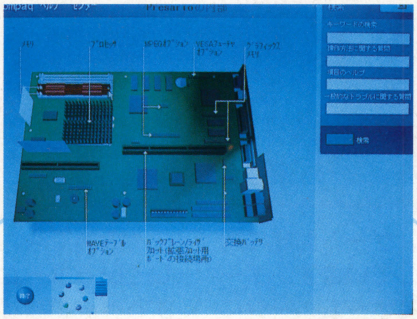
《写真2》液晶ディスプレイは30度まで角度調節が可能。見やすい位置にして目が疲れないようにしよう



《写真3》パソコンを使わないときは，このようにキーボードやマウスを収納しておける。パソコン周辺を広く使える

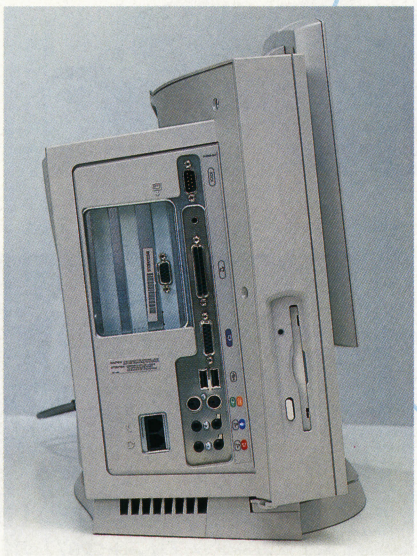


▲付属ソフトとして，MMX対応のドライブ・ゲームが付属している。そのスピード感を体験しよう

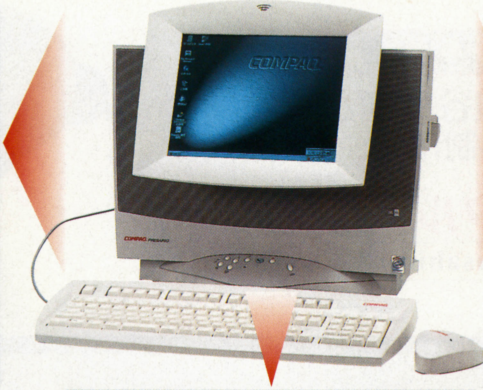


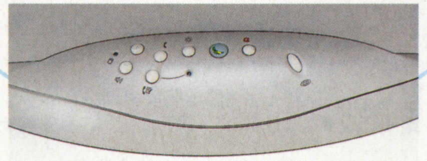
▲パソコンの仕組みがわかるオンラインマニュアル“ヘルプセンター”。接続に戸惑ってもこれで解決！

▲付属のマウスはコードレスなので，パソコンから離れていても操作ができる

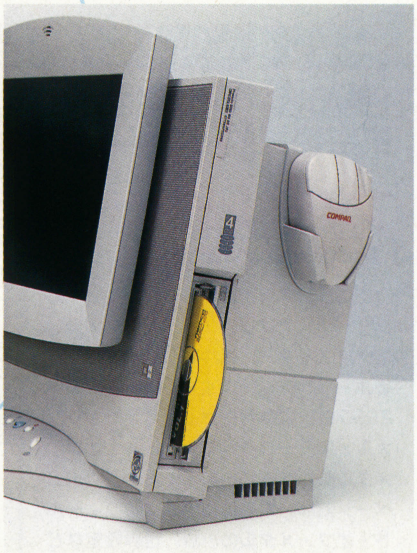


▲アイコン表記を色分けした接続端子類。さまざまな周辺機器を接続できるUSB（ユニバーサル・シリアル・バス）も装備している





▲前面に配置された“イージーアクセスボタン”なら，CDプレーヤや電話機能などをワンタッチで起動できる



▲一度に4枚までCD-ROMをセットできる4連装CD-ROMドライブ。レーベル面をこちらに向けてセットする

す。コネクタ類はそれぞれアイコン表記を色分けしてあり、わかりやすくなっているので，取り外しても接続で迷うことはありません。

液晶ディスプレイ下の前面にある“イージーアクセスボタン”を利用すれば，マウスやキーボードを触らなくても，ボタン一つでCDプレーヤや電話機能を利用できます。このイージーアクセスボタンの一つ，電源スイッチである“スリープボタン”では,Windows95を終了させず作業状態のまま省電力機能が作動。昨日までの作業をすぐに再開できます。主電源スイッチが本体の背面にありますが，普段の使用ならスリープボタンを使ったほうが断然快適です。

さらに，最大で4枚のCDを同時セットできる，4連装タイプの8倍速CD-ROMドライブを装備。比較的よく使うソフトや遊ぶゲームなどをあらかじめセットしておけば，CD-ROM交換の手間が省けます。

サポート機能として，HDDにパソコンの仕組みやPRESARIOの各機能を解説したガイドソフト“ヘルプセンター”が導入されています。このソフトも，イージーアクセスボタンの一つ“SmartQボタン”を押すだけで起動できるので，パソコン操作で迷ったときや，各機能をくわしく知りたいときに便利です。いちいち説明書を開いて項目を探すよりも，スピーディに知りたいことを見つけられます。オンライン・マニュアルとして，ひととおり読んでおくとよいでしょう。

移動が簡単で手軽に操作できるPRESARIO 3070は，居間に置いて家族でインターネットを楽しんだり，自分の部屋でゲームを楽しんだりと，家族で使うには最適のパソコンといえます。インテリアとしてもマッチするこのPRESARIO 3070を購入して，家族みんなでパソコンを活用しましょう。

PRESARIO 3070主な仕様

型番	PRESARIO 3070
CPU	MMX対応Pentium-200MHz
キャッシュ	256kB（PBSRAM）
メモリ（最大）	32MB EDO RAM（128MB）
ビデオ（ビデオメモリ）	S3社 86CM65（2MB EDO RAM）
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）
HDD	3.8GB
CD-ROM	8倍速4連装ドライブ
FAXモデム	データ部：33,600bps／FAX部：14,400bps
ディスプレイ	12.1インチTFTカラー液晶ディスプレイ
サウンド	SoundBlasterPRO互換
拡張スロット（空き）	PCI×2（1），ISA×2（1）
外形寸法（幅×奥行き×高さ）／重量	480×230×420mm／11.8kg
備考	キーボード，マウスを本体に収納可能

ベーシックマガジン

BM読者の
ホームページ・ギャラリー

今回のホームページ・ギャラリーでは，ゲーム開発に携わった人が制作したホームページを紹介しています。ゲームのもととなったストーリーを練り直してホームページに掲載しているので，興味のある人はぜひのぞいてみてください。ゲーム作りの苦労話が読めるかもしれませんよ。

その他では，ナゾを呼ぶオリジナル・ストーリーを掲載しているホームページや，最新から過去の名作映画を紹介するページなどバラエティ豊富。ムシムシして寝苦しい夜は，これらのホームページで楽しみましょう。

●このホームページがオススメ！●

（推薦者　東京都世田谷区　長谷 純司さん）
東京都杉並区　福井 将裕さん制作

フィールド・オブ・メタル

http://www.cyberoz.net/city/masahiro/

ここは，プレイステーション用ゲームソフト「メタフリスト2297」を開発したクリエイター，福井さんが開設しているホームページです。メタフリスト2297は，福井将裕さんが考えたオリジナル・ストーリー「フィールド・オブ・メタル」がベースとなっており，ホームページでは，本来の物語であるフィールド・オブ・メタルの小説，世界設定などが公開されています。どの部分がゲーム世界に反映されているか，ファンならチェックしておきたいところですね。

その他にも，ホームページ作成日記やHTMLタグ解説など，ホームページ開設に役立つ情報も公開されているので，クリエイター志望の人は一度のぞいてみてください。

推薦者　長谷さんからひとこと

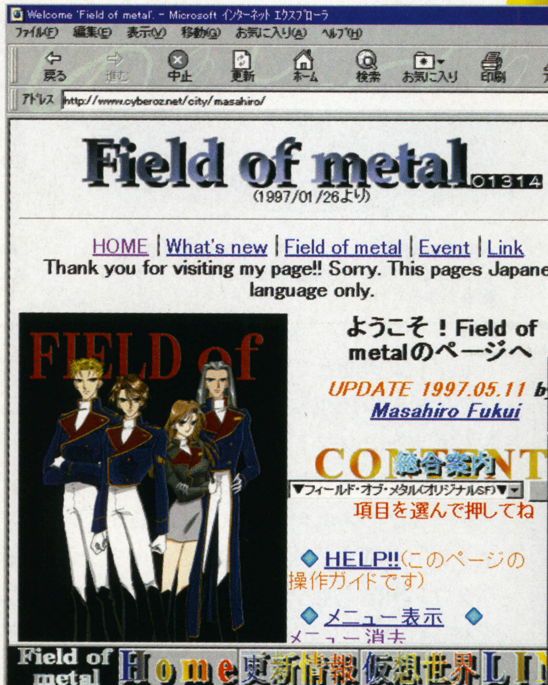
ゲームソフト「メタフリスト2297」の企画者本人が，世界観設定・シナリオをよりわかりやすく，独自性をだして紹介しています。そのストーリーは小説化されているだけでなく，カラー・イラストも公開されており，けっこう楽しめます。現在は物語の冒頭部分しか掲載されていませんが，かなり壮大な内容を予感させます。

from福井さん

このフィールド・オブ・メタルは，オリジナルのSF小説を中心としたページです。文章とイラストを組み合わせるなど，読みやすい内容を心がけています。

世界観や設定，ストーリーなどは，私がA.D.Mのゲームソフト（メタフリスト2297）用に企画したものです。そのとき表現しきれなかった部分の補完と，この世界をもっと大きく育てたいという思いから，ホームページによる公開をはじめました。

また，HTMLやCGIなど，プログラマー好みのコーナーをはじめ，ゲーム関連の情報コーナーも増設する予定です。興味のある人はぜひ一度遊びにきてくださいね。


Welcome 'Field of metal'. - Microsoft インターネット エクスプローラ
ファイル(F)　編集(E)　表示(V)　移動(G)　お気に入り(A)　ヘルプ(H)
戻る　進む　中止　更新　ホーム　検索　お気に入り　印刷　フォント
アドレス

http://www.cyberoz.net/city/masahiro/

Field of metal 01314
(1997/01/26より)

HOME | What's new | Field of metal | Event | Link
Thank you for visiting my page!! Sorry. This pages Japanese language only.

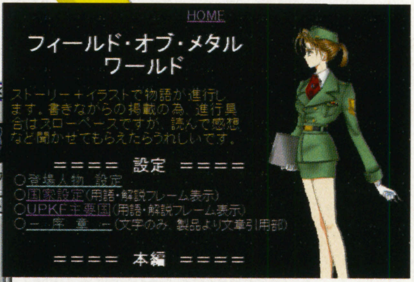
ようこそ！Field of metalのページへ

UPDATE 1997.05.11 by Masahiro Fukui

CONTENT 総合案内
▼フィールド・オブ・メタル(オリジナルSF)▼
項目を選んで押してね

◆HELP!!(このページの操作ガイドです)
◆メニュー表示◆
メニュー消去

FIELD of
Field of metal　Home　更新情報　仮想世界



HOME

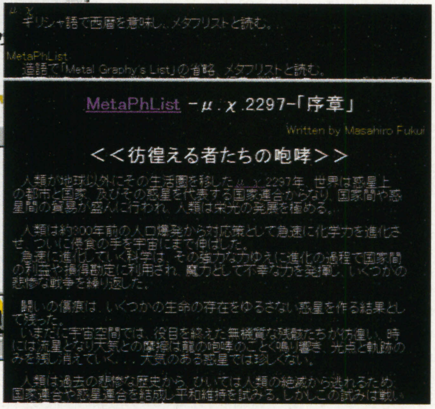
フィールド・オブ・メタル
ワールド

ストーリー＋イラストで物語が進行します。書きながらの掲載の為、進行具合はスローペースですが、読んで感想など聞かせてもらえたらうれしいです。

＝＝＝＝　設定　＝＝＝＝
○登場人物　設定
○国家設定(用語・解説フレーム表示)
○UPKF主要国(用語・解説フレーム表示)
○－序　章－(文字のみ、製品より文章引用部)

＝＝＝＝　本編　＝＝＝＝

▲ゲーム「メタフリスト2297」の世界を再構築して展開してるフィールド・オブ・メタル。小説だけでなく，用語解説なども用意されている



μ.χ
ギリシャ語で西暦を意味し、メタフリストと読む。

MetaPhList
造語で「Metal Graphy's List」の省略、メタフリストと読む。

MetaPhList -μ.χ.2297-「序章」
Written by Masahiro Fukui

＜＜彷徨える者たちの咆哮＞＞

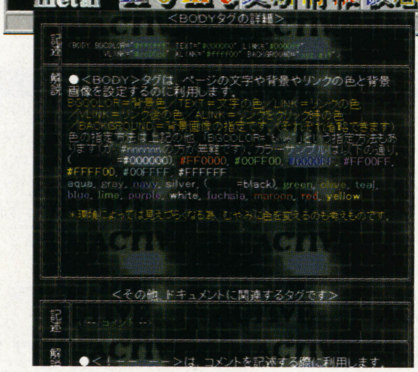
人類が地球以外にその生活圏を移したμ.χ.2297年、世界は惑星上の都市と国家、及びその惑星を代表する国家連合からなり、国家間や惑星間の貿易が盛んに行われ、人類は栄光の発展を極める。

人類は約300年前の人口爆発から対応策として急速に化学力を進化させ、ついに侵食の手を宇宙にまで伸ばした。
急速に進化していく科学は、その強力な力ゆえに進化の過程で国家間の利益や損得勘定に利用され、魔力として不幸な力を発揮し、いくつかの悲惨な戦争を繰り返した。

闘いの傷痕は、いくつかの生命の存在をゆるさない惑星を作る結果として残った。
いまだに宇宙空間では、役目を終えた無機質な残骸たちが彷徨い、時には流星となり大気との摩擦は龍の咆哮のごとく鳴り響き、光点と軌跡のみを残し消えていく．．．大気のある惑星では珍しくない。

人類は過去の悲惨な歴史から、ひいては人類の絶滅から逃れるため、国家連合や惑星連合を結成し平和維持を試みる。しかしこの試みは戦い

▲小説の冒頭部分。続きが気になる人はすぐにアクセスしよう！



＜BODYタグの詳細＞

記述
<BODY BGCOLOR="[illegible]" TEXT="#000000" LINK="[illegible]" VLINK="[illegible]" ALINK="#ffff00" BACKGROUND="[illegible]">

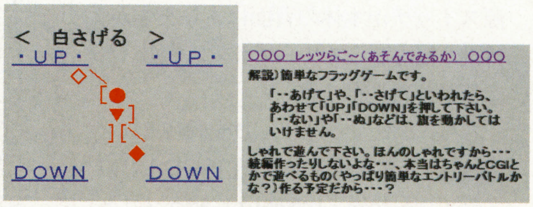
解説
●＜BODY＞タグは、ページの文字や背景やリンクの色と背景画像を設定するのに利用します。
BGCOLOR＝背景色／TEXT＝文字の色／LINK＝リンクの色／VLINK＝リンク後の色／ALINK＝リンクをクリック時の色／BACKGROUND＝背景画像の指定です。(それぞれ省略できます)
色の指定方法は上記の他、「BGCOLOR="[illegible]"」という指定方法もあります(が、#nnnnnnの方が無難です)。カラーサンプルは以下の通り。
([illegible]＝#000000)、#FF0000、#00FF00、#0000FF、#FF00FF、#FFFF00、#00FFFF、#FFFFFF
aqua、gray、navy、silver、([illegible]＝black)、green、olive、teal、blue、lime、purple、white、fuchsia、maroon、red、yellow
※環境によっては見えづらくなる為、むやみに色を変えるのも考えものです。

＜その他、ドキュメントに関連するタグです＞

記述
<!-- コメント -->

解説
●<!-- -->は、コメントを記述する際に利用します。

▲ホームページで使用されるタグの紹介ページも用意されている。ホームページ開設を目指す人は参考にしよう



○○○ レッツらごー（あそんでみるか） ○○○

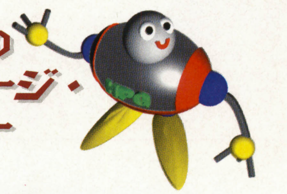
解説）簡単なフラッグゲームです。

「‥あげて」や、「‥さげて」といわれたら、あわせて「UP」「DOWN」を押して下さい。「‥ない」や「‥ぬ」などは、旗を動かしてはいけません。

しゃれで遊んで下さい。ほんのしゃれですから･･･続編作ったりしないよな･･･、本当はちゃんとCGIとかで遊べるもの（やっぱり簡単なエントリーバトルかな？）作る予定だから･･･？

▲ホームページで遊べる旗揚げゲーム。指示に合わせてUP／DOWNの文字をクリック

BM読者のホームページ・ギャラリー

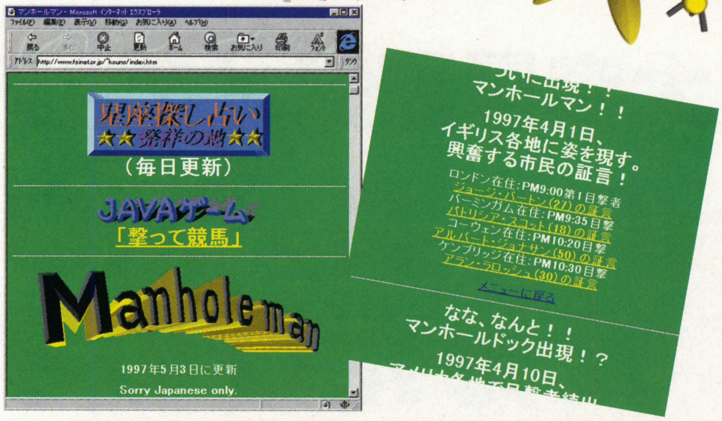


●僕のホームページを見て！●

広島県広島市　晄野（こうの）洋一さん制作

マンホールマン

http://www.fsinet.or.jp/~kouno/index.htm


マンホールマン - Microsoft インターネット エクスプローラ
http://www.fsinet.or.jp/~kouno/index.htm

星座探し占い
★★発祥の地★★
（毎日更新）
JAVAゲーム
「撃って競馬」
Manholeman
1997年5月3日に更新
Sorry Japanese only.

ついに出現！！
マンホールマン！！
1997年4月1日、
イギリス各地に姿を現す。
興奮する市民の証言！
ロンドン在住：PM9:00第1目撃者
ジョージ・バートン（27）の証言
バーミンガム在住：PM9:35目撃
パトリシア・スコット（18）の証言
コーウェン在住：PM10:20目撃
アルバート・ジョナサン（50）の証言
ケンブリッジ在住：PM10:30目撃
アラン・ラロッシュ（30）の証言
メニューに戻る
なな、なんと！！
マンホールドック出現！？
1997年4月10日、

晄野洋一さん制作のホームページには，オリジナル・ストーリー“マンホールマン”が掲載されています。マンホールのフタを持ち去る謎の人物の登場にはじまり，世界を巻き込んだ宇宙戦争まで広がるストーリーは圧巻！　晄野さんの感性が爆発した，ダイナミックな展開を楽しんでください。

その他にも，Javaを使ったミニゲームやアクセス・カウンタを利用した占いなどが用意されています。

from 晄野さん

アクセス・カウンタ占い／星座探し占い／Javaゲーム，そしてオリジナル・ストーリー“マンホールマン”と，さまざまな内容を用意してお待ちしています。

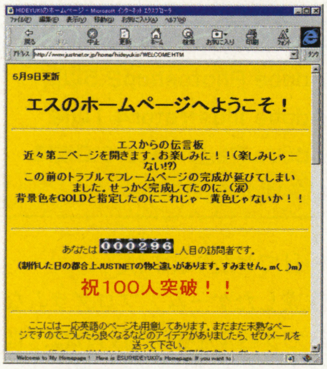
ホームページのタイトルにもなっているマンホールマンは，遺伝子操作あり，マイクロ・マシン対戦ありと突拍子もない展開が最大の特徴。ぜひ一度読んでください。

●僕のホームページを見て！●

山口県宇部市　エスさん制作

エスのホームページ

http://www.justnet.or.jp/home/hideyukis/WELCOME.HTM


HIDEYUKIのホームページ - Microsoft インターネット エクスプローラ
http://www.justnet.or.jp/home/hideyukis/WELCOME.HTM

5月9日更新

エスのホームページへようこそ！

エスからの伝言板
近々第二ページを開きます。お楽しみに！！（楽しみじゃーない!?）
この前のトラブルでフレームページの完成が延びてしまいました。せっかく完成してたのに。（涙）
背景色をGOLDと指定したのにこれじゃー黄色じゃないか！！

あなたは000296人目の訪問者です。
（制作した日の都合上JUSTNETの物と違いがあります。すみません。m(_ _)m）
祝100人突破！！

ここには一応英語のページも用意してあります。まだまだ未熟なページですのでこうしたら良くなるなどのアイデアがありましたら、ぜひメールを送って下さい。

スイセン
BACK
デジカメ写真館へ
BACK
最初のページへ

制作者エスさんが住んでいる町の紹介やデジタル写真館，エスさんが決めた何でもBest5など，豊富な内容が特徴のホームページです。パソコンをはじめてまだ1年足らずなのに，ホームページを開設してしまうなんてスゴイ！　掲示板も用意して，情報交換できるようになるともっとおもしろくしましょう。

fromエスさん

ホームページには，僕の住んでいる山口県の紹介や，デジカメで撮った季節の花々，オーストラリアで撮った写真，おすすめページへのリンクなどがあります。ソフトのダウンロードもできるようになったので，より使いやすくなったと思います。

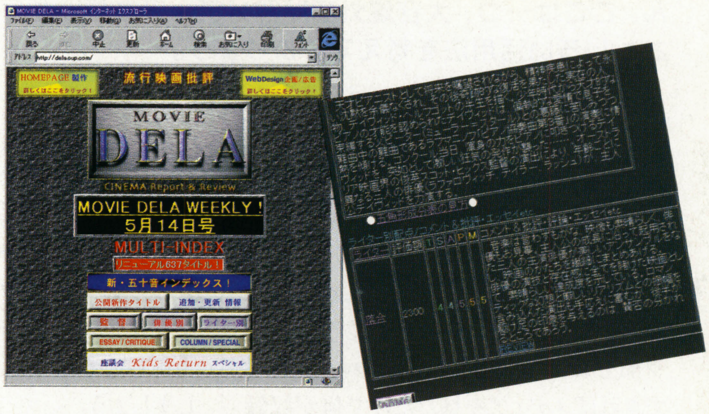
みなさんの意見をもとにホームページを改良していきたいので，見に来てぜひ感想を送ってください。

●映画情報はこれでチェック！●

デラ・ジャパン株式会社制作

MOVIE DELA（ムービー デラ）

http://dela.cup.com/



HOMEPAGE製作 詳しくはここをクリック！
流行映画批評
WebDesign企画／広告 詳しくはここをクリック！
MOVIE DELA
CINEMA Report & Review
MOVIE DELA WEEKLY！
5月14日号
MULTI-INDEX
リニューアル637タイトル！
新・五十音インデックス！
公開新作タイトル
追加・更新 情報
監督
俳優別
ライター別
ESSAY / CRITIQUE
COLUMN / SPECIAL
座談会 Kids Return スペシャル

毎月たくさんの映画が公開され，ビデオも新作が発売されていると，どれがおもしろい作品なのかわからなくなってきます。とくに映画館で見る場合，高い入場料金を払うだけに失敗はさけたいもの。そんな人にオススメなのが，映画レビューを中心としたホームページ「MOVIE DELA」です。最新の映画はもちろん，過去の名作も紹介しているので，ビデオを借りるときの参考にもなります。

映画やビデオを見るまえに，まずはホームページで内容をチェックしましょう。

fromデラ・ジャパン株式会社制作

流行映画批評『MOVIE DELA』では，映画館に足を運び入場料を払うだけに値する作品はどれかを，シビアに考えます。4月からスタートしたホームページ内コーナー“WEEKLY DELA”では，日本での公開作品を対象に，こちらで考えた五つの要素（テンポ／ストーリー／俳優／映像／音楽）で妥協のない作品評価を展開。過去の作品に対するレビューも掲載しているので，見る映画を決めるときの参考として，ぜひご利用ください。

みんながつくった／よく見るホームページを大募集！

ホームページ・ギャラリーでは，みなさんからホームページ情報を大募集しています。「ココのホームページがおもしろいよ」，「僕が作ったホームページを紹介して！」など何でもOK！　また，「こんなホームページはないの？」という質問でもかまいません。内容を教えてくれれば，こちらで探してみます。みなさんからの情報をお待ちしています！

■ハガキのあて先

〠141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
ホームページ・ギャラリー係
※愛読者カードでの応募も可

■電子メールの送り先

bm@jolls.co.jp　※件名にはかならず「ホームページ・ギャラリー係」と入力してください

◆ハガキ，電子メールの記入項目

①住所
②氏名（希望する場合はペンネーム）
③年令
④電話番号または電子メールのアドレス
⑤推薦するホームページのURL（http://~），探してほしいホームページ
⑥推薦文またはPR文（150文字程度）
⑦この記事への質問，感想など

大容量記録メディア活用術

CD-R／MOで自分だけのオリジナル・ディスクをつくろう！

記憶容量が多い大容量記録メディアですが，ただデータの保存に使うだけではおもしろくありません。ここは一つ，大容量外部記録メディアを使った，おもしろい活用法を考えてみましょう。

今回は，オリジナルCDソフトや，オリジナル・デザインMOの作成に挑戦してみました。

メディアをカラフルに彩りたい人は，ぜひ参考にしてください。

CD-Rでラベル作りにチャレンジ！

CD-Rのラベル面は，金色一色だけの場合が多く，そのままではどんなデータが収録されているかわかりません。パッケージ部分にメモしておけばよいのですが，できればメディアを見ただけで何が収録されているのか，わかるようにしたいですよね。

そこで登場するのが，CD-Rにオリジナル・ラベルを貼り付けられるおもしろツール『CD STOMPER（ストンパー）』(価格11,800円)です。ラベルとして使うシール，サンプル画像や背景を収録したCD-ROM，ラベルを貼り付けるためのアイテムがセットになっています。パソコンでの作業は，用意されたデザインに文字やイラストを配置して印刷するだけ。ラベルの印刷は，一般的なインクジェット・プリンタで行なえます。

これらのレイアウト作業は，第1表で紹介しているグラフィック・ソフトかドローソフト，あるいはワープロ・ソフトで行なうことができます。とくにグラフィック・ソフトなら，複雑な文字装飾もできるので，ぜひ用意しましょう。

またCD STOMPERでは，CDパッケージのインデックス用画像も収録。こちらもラベル同様，対応ソフトで読みだして配置を決めるだけで，かっこいいインデックス面を作成できます。収録されているツール名などを書いておけば，CD-Rの内容が一目でわかりますね。

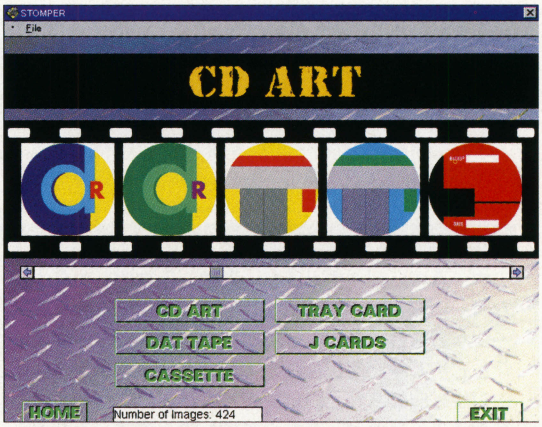
自分が作成したゲーム・プログラムなどを収録してラベルを貼り付ければ，世界で一つだけのオリジナルCD-ROMソフトが完成します。CD STOMPERで，みなさんもオリジナルCD-ROMソフトの作成に挑戦してみてください！

《第1表》CD STOMPER付属のCD-ROMでレイアウト作業が行なえるアプリケーション・ソフト

グラフィック／ドローソフト	Corel Draw　Ver.4以降 Adobe Photoshop2.5以降 Adobe Illustrator4.1以降 Adobe Pagemaker5.0以降
ワープロ・ソフト	MS-Word6.0以降

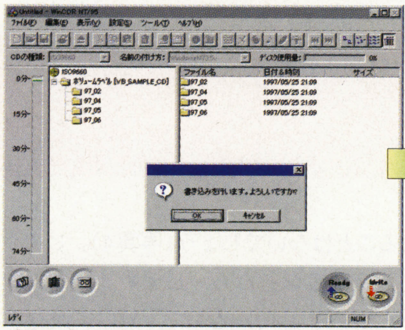
SONY
CD Recordable
553MB/63min
CDQ-63A
650MB/74min
CDQ-74A

▲CD-Rのラベル面。このままでは何が収録されているのかわかりにくい。写真は，ソニーのCD-R『CDQシリーズ』



Number of Images: 424

▲『CD STOMPER』(価格11,800円)に付属しているCD-ROMには，書式設定やサンプル画像がたくさん収録されているぞ


Untitled - WinCDR NT/95
ファイル(F) 編集(E) 表示(V) 設定(S) ツール(T) ヘルプ(H)
CDの種類:
名前の付け方:
ディスク使用量:
0分
15分
30分
45分
60分
74分
Ready
Write
レディ
NUM

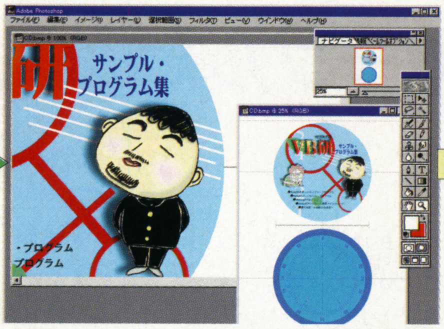
ISO9660
ボリュームラベル [VB_SAMPLE_CD]
97_02
97_04
97_05
97_06

ファイル名	日付&時刻	サイズ
97_02	1997/05/25 21:09	
97_04	1997/05/25 21:09	
97_05	1997/05/25 21:09	
97_06	1997/05/25 21:09	

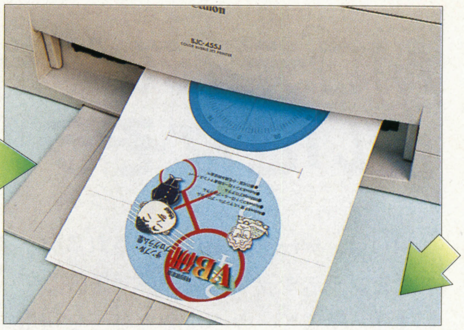
書き込みを行います。よろしいですか?

OK
キャンセル

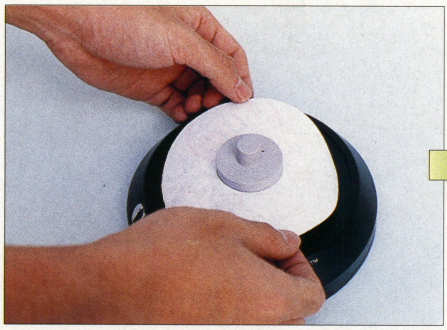
《写真1》まずはCD-Rライタで，CD-Rに保存するデータを書き込もう。あらかじめフォルダの整理をしておけば，データを参照しやすくなる

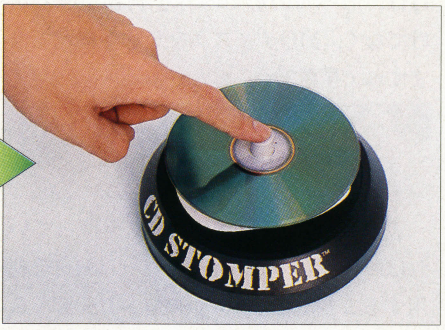

Adobe Photoshop
ファイル(F) 編集(E) イメージ(I) レイヤー(L) 選択範囲(S) フィルタ(T) ビュー(V) ウインドウ(W) ヘルプ(H)
研
サンプル・
プログラム集
・プログラム
プログラム
VB研

《写真2》対応ソフトで書式設定やサンプル画像を読みだして，レイアウトを考える。ゲームソフトのCD-ROMラベルを参考に，かっこよく配置しよう

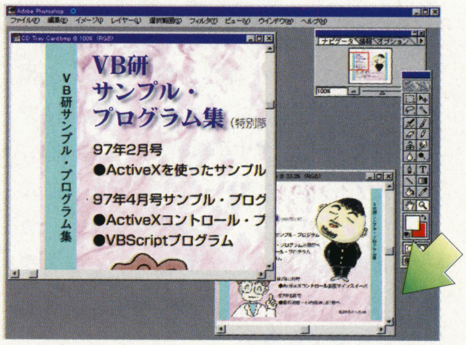

Canon
BJC-455J
VB研

《写真3》レイアウトが決まったら，付属のシールシートをセットして印刷。画像は，書式設定と位置を同じにしないとシールにうまく印刷されないぞ


《写真4》印刷してインクが乾いたら，シートからはがして，印刷した面を下にしてCD STOMPERにセットする

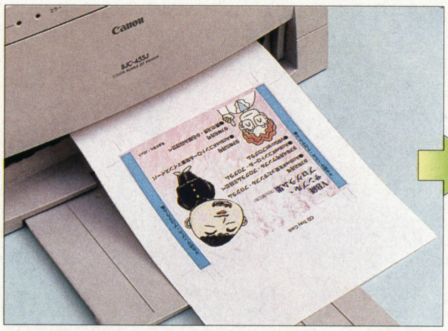


《写真5》CD-Rを，貼り付ける面を下にしてセットしたらボタンを押す。CD-Rが押しつけられて，ラベルが貼り付けられるぞ

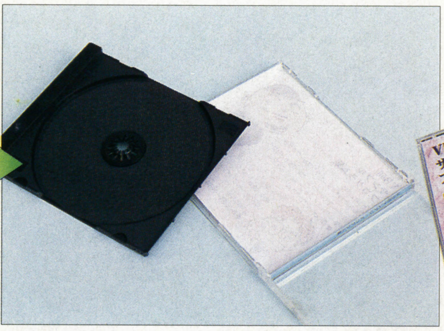

Adobe Photoshop
ファイル(F) 編集(E) イメージ(I) レイヤー(L) 選択範囲(S) フィルタ(T) ビュー(V) ウインドウ(W) ヘルプ(H)
VB研サンプル・プログラム集

VB研
サンプル・
プログラム集（特別版
97年2月号
●ActiveXを使ったサンプル
97年4月号サンプル・プログ
●ActiveXコントロール・プ
●VBScriptプログラム

《写真6》CDパッケージのインデックス作成にも挑戦してみよう。こちらも，書式設定とサンプル画像を読みだしてレイアウトすればOK！


Canon
BJC-455J

《写真7》印刷したらハサミで切り抜こう。印刷部分を切りすぎないよう注意


《写真8》CDパッケージの裏面を取りはずして，印刷したインデックス面を入れる。これで完成だ

VB研
サンプル・
プログラム集
97年2月号
●ActiveXを使ったサンプル・プログラム
97年4月号サンプル・プログラム三昧
●ActiveXコントロール・プログラム
●VBScriptプログラム
97年5月号
●ActiveXコントロール版真マインスイーパ
97年6月号
●真の洞察・小石隅み自日並べ
VB研
サンプル・
プログラム集
完成！

今回使用した機器

●CD-Rライタ

CDU526R

ソニー　価格89,800円

■問い合わせ先
ソニー株式会社　お客様ご相談センター
☎03-5448-3311
■ホームページ　http://www.sony.co.jp/

●CD-R

CDQシリーズ
CDQ-63A　価格3,000円
CDQ-74A　価格3,300円
ソニー

SONY
CD Recordable
650MB
74min
CD Recordable
553MB
63min

■問い合わせ先
ソニー株式会社　お客様ご相談センター
☎03-5448-3311
■ホームページ　http://www.sony.co.jp/

●CDラベル作成ツール

CD STOMPER

ランドポート　価格11,800円

CD STOMPER
The Professional CD Labeling System For Everybody
CD STOMPER
CD STOMPER

■問い合わせ先
ランドポート株式会社　直販部門エスペランサ
☎03-3258-1088

※記事中で紹介している『CD STOMPER』を2名のかたにプレゼントします。プレゼント希望者は，住所／氏名／年令／電話番号を明記のうえ，「〒141東京都品川区東五反田1-11-15 マイコンBASICマガジン7月号CD STOMPERプレゼント係」までご応募ください。しめ切りは7月7日（必着）。なお，当選者の発表は製品の発送をもってかえさせていただきます。

MOディスクをカラフルに使いこなそう

MOは，データ記録に使用されるディスクをプラスチック・カバーで保護しています。そこで，ラベルやカバーを利用してMOディスクをカラフルに使ってみましょう。ディスクに直接影響しないので，MOディスクの書き込み／読みだしに問題がでることもありません。

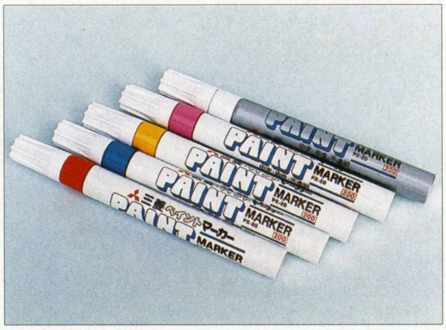
カバーに文字を書いたりイラストを描く場合は，文房具店で売っている油性マーカーを利用します（**写真1**）。これなら，描いた部分を手で持っても，色がにじんだり消えてしまうことはありません。カラフルな色で保存してあるファイル名を書けば，一目でそのディスクの内容がわかりますね（**写真2**）。

切り抜き式のシールシートを利用すれば，自由なデザインのラベルを作成することが可能です。ドローソフトなどでデザインし，プリンタで印刷すれば，オリジナル・ラベルの完成。保存してあるデータごとにラベルのデザインを変えていけば，ラベルの形で内容を判別できるだけでなく，MOディスクを楽しく整理できますね（**写真3**）。

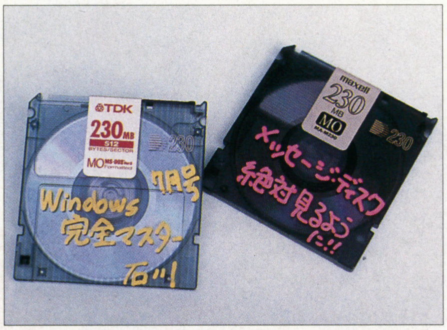
友達とビデオメールの交換に使おう

友達どうしでMOドライブを持っていれば，ビデオメールのやりとりにMOを利用することができます。フロッピーディスクより磁気に強く，CD-Rより持ち運びに便利なので，郵送しても中のデータが壊れることはないでしょう（**写真4**）。ビデオカメラで撮影したら，ビデオ・キャプチャ・ボードで取り込んで，MOに保存すればOKです。

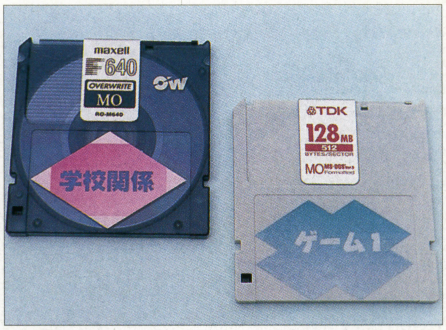
遠く離れてしまった友達に送れば，きっと喜びますよ。


PAINT MARKER
三菱ペイントマーカー

《写真1》油性マーカーは，200円ほどで手に入る。キミはどの色が好み？


TDK 230MB
maxell 230 MO
9月号
Windows 完全マスター 石川
メッセージディスク 絶対見るように!!

《写真2》カラフルな色で内容を記したMOなら，紛失する心配も内容がわからなくなることもない！


maxell 640 OVERWRITE MO
TDK 128MB
学校関係
ゲーム1

《写真3》ドローソフトでデザインし，切り抜き式のシールシートに印刷して切り抜いたラベル

星野君へ
ビデオレター Vol. 1

《写真4》デジタル・ビデオを保存して友達に郵送すれば，ちょっとしたビデオメールになる

今回使用した機器

● MO

3.5インチMOディスク・シリーズ

MOディスク／MOディスク（オーバーライト対応）

マクセル
オープン価格

maxell
230 MO
640
OW

■問い合わせ先
日立マクセル株式会社
お客様ご相談センター ☎03-5467-9643
■ホームページ http://www.maxell.co.jp/

● MO

3.5インチMOディスク・シリーズ

MOディスク

TDK
オープン価格

TDK MO 128 230 640

■問い合わせ先
TDKサービスステーション
☎03-5201-7272
■ホームページ http://www.tdk.co.jp/

SONY

Digital Dream Kids

いわばオリジナルCD-ROM製造機です。

CD Recordable
TITLE
DATE
SONY
650MB / 74min
For Professional Use
CDQ-74A
COMPACT disc Recordable

Windows95 / Macintosh対応CD-R FS付属

●すでにほとんどのパソコンに装備されているCD-ROMドライブを利用できる唯一の大容量記録メディア、CD-R。

そのCD-Rにデータを書き込んで、世界で1枚のオリジナルCD-ROMがつくれるソニーのCD-RドライブCDU526Rは、アプリックス社製書き込み用ソフト“CD Writer”を付属。各種CDフォーマットで記録でき、個人ユーザーからヘビーユーザーに至るまで、音や映像など、多彩なマルチメディア制作のニーズに応えます。また、ディスク挿入口のダブルシャッターやキャディ方式ローディングの採用で内部へのほこりの進入を防ぎ、書き込みの精度を維持、少ないエラーレートと高い信頼性を実現しています。CDU526RはプレスしたCD-ROMをトレイ方式で利用できるトレイアダプターを付属、6倍速のCD-ROMドライブとしても使用可能です。これからのマルチメディアをますます便利に、楽しくしていきます。

●付属のソフト「CD-R FS」(CD-R File System)により、ファイルの追記や削除、エディットなどが可能に。

付属のソフトCD-R FS(CD-R File System)をインストールすることにより、Windows 95/Macintoshにおいて、小ファイルでの追記が可能になりました。少量のデータを効率よく記録したり、一度記録したファイルを見かけ上削除できるなど、まさにフロッピーディスクと同様の使いやすさを実現します。さらに、CD-R FSで記録することでWindows 95とMacintosh間でのデータの交換が可能です。

650MBの大容量ディスクに映像や音、文字データを書き込める

ソニーのCD-Rドライブ

付属品：Macintosh、WindowsNT/95、Windows3.1対応書き込みソフトウェアCD Writer
およびCD-Rメディア1枚、Windows95/Macintosh対応追記用ソフトウェアCD-R FS、
キャディ、トレイアダプター、電源ケーブル1本、SCSIターミネーター ※SCSIケーブルは別売です。

CD-R ドライブユニットCDU526R 標準価格89,800円(税別)新発売

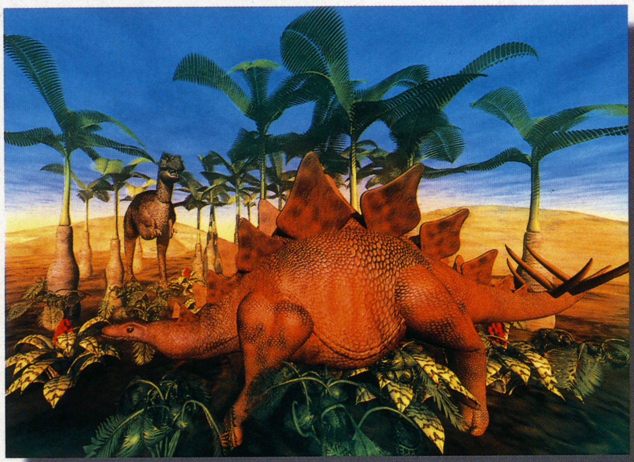
●「Digital Dream Kids(デジタル・ドリーム・キッズ)」は、ソニーの企業姿勢を表すスローガンです。●商品を安全にお使いいただくため、ご使用の前に必ず「取扱説明書」をよくお読みください。●ご購入の際は、必ず「保証書」の記入事項を確認のうえ、大切に保管してください。●製品に関するお問い合わせ：ソニー(株)データストレージインフォメーションFAXサービス 0462-27-2580(自動システム)

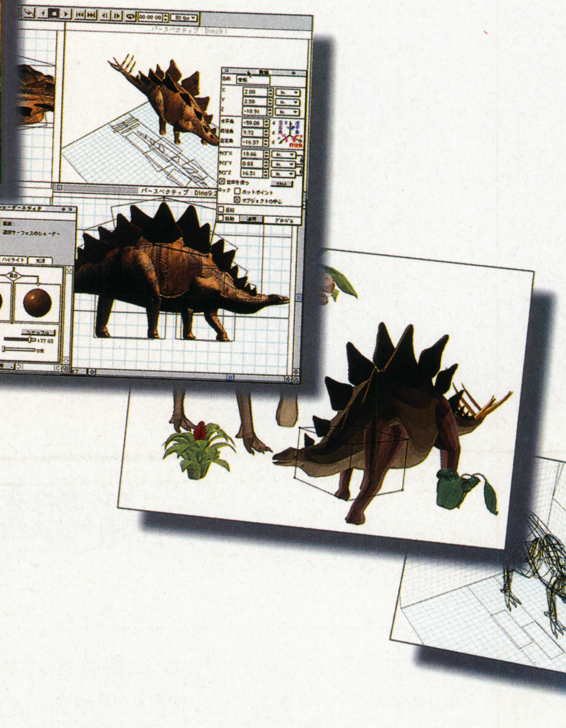
CD Writerに関するお問い合せ先：(株)アプリックス TEL03-3207-6551 ●ISO9660のCD-ROMを作成するには1度に書き込むデータの総容量と同じ以上の空き領域が単一のハードディスク内に必要です。●MacintoshのHFS形式のCD-ROMを作成するにはパーティションで区切られた領域または別のハードディスクが必要です。●CD-R FSを使って書き込んだCD-Rは、パケットライトに対応していないCD-ROMドライブでは読み取れません。CD-R FSで記録されたものをCD-ROMドライブで読み取るには一度フリーズという作業を行わなければなりません。その場合、約13.5MB必要になります。Windows®95環境で“CD-R FS”で記録したCD-RディスクをMacintoshに接続されたCD-Rドライブで読み出すには、事前にCD-R FSソフトウェアのインストールが必要になります。●標準価格には、配送設置・工事・接続調整などの費用は含まれておりません。●Windows、Windows95の正式名称は、Microsoft® Windows®、Microsoft® Windows® 95、Operating Systemです。●記載されている社名及び商品名は、各社の登録商標および商標です。

Sony online http://www.sony.co.jp/「Sony online」は、インターネット上のソニーのエレクトロニクスとエンターテインメントのホームページです。CD-Rのホームページを開設しています。http://www.sony.co.jp/ProductsPark/Consumer/CD-R

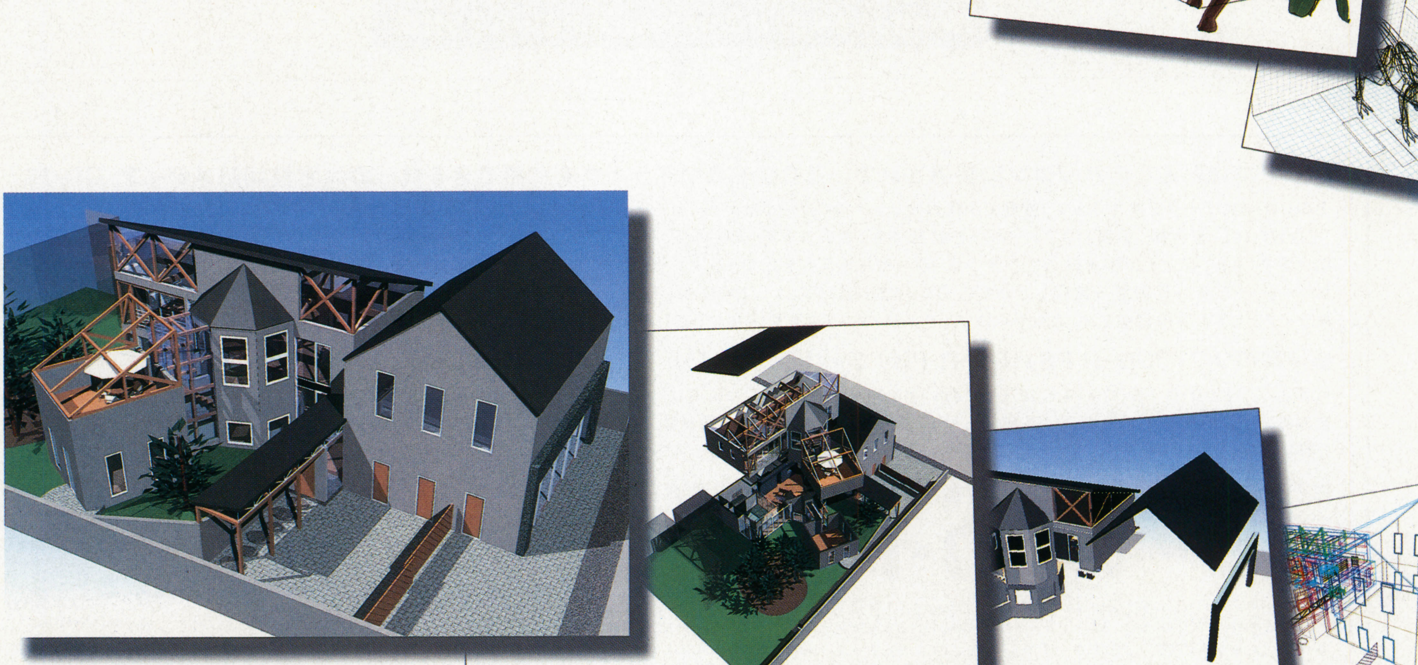
大容量を取り込む。すばやく取り込む。オーバーライトMOのスピードが冴える。

"Dinosaur" Feb,17,1997 Kazuhiro Ueda with RayDreamStudio 4.1





コンピュータグラフィックス
グラフィックアートワーク、ホームページデザイン、そしてCGムービー。重いデータが高速で扱え、オーバーライトMOは、大容量データの保存や受け渡しなど、マルチメディア制作分野には欠かせない記録メディアです。



建築CAD
建築の仕事を一気に変えたCADシステム。設計変更によるデータの書き換えも、高速書き込みのできるオーバーライトMOなら快適です。

maxell

通信機器
市場変化への
戦略的対応
1 通信・ネットワーク市場の動向
2 ユーザーの動向
3 競合キャリアの動向
4 技術的シーズ
5 戦略課題の決定
6 ポジショニングと基本戦略
7 具体的展開
HELP
INFORMATION
EXIT
NEW TELECOM PARADIGM

HELP
INFORMATION
EXIT
main 2
1 3
4 6
NEW TELECOM PARADIGM
maxell
640
OVERWRITE
MO
RO-M640

マルチメディアプレゼンテーション
わかりやすく効果的な
マルチメディアプレゼンテーション。
画像をふんだんに取り入れた
大きなデータも、3.5インチサイズで
640MBの大容量MOなら
出先までラクラク持ち運べます。

CG、CAD、プレゼンテーション資料をはじめ、インターネットから取り込んだデータの保存やハードディスクのバックアップまで。
オーバーライト高速MOで、スピードアップ。

いまや、本格的なマルチメディア時代。ビジネスシーンでもパーソナルライフでも、グラフィック、画像、オーディオなどの大きなデータを扱う機会がますます増えてきました。そこで活躍するのが高速・大容量記録メディア、マクセルオーバーライトMOです。従来のMOに比べ、書き込み速度が大幅にアップ。大容量データの取扱いもスピーディで快適です。これからのマルチメディアシーンには、「高速MO」マクセルのオーバーライトMOが欠かせません。

●光変調オーバーライト方式で書き込み時間を短縮　オーバーライトMOは（消去）と（書き込み）を1ステップ化。従来タイプのMOと比べ約1.5倍（ベリファイ実施時）と大幅なスピードアップを実現しています。**●使いやすいISO規格準拠**　オーバーライトMO※1は、従来のMOと同様、ISO規格に準拠しています。（ただしRO-M230は除く）また、オーバーライト対応640MB MOドライブは従来のMOディスク※2も使用できるので、過去のデータ資産も活用できます。**●高信頼性でデータの長期保存におススメ**　ディスク表面に特殊保護コート層を設け、チリ、ホコリの付着を低減。また、外部磁界の影響も受けにくく、100万回以上の耐久性と、約30年以上の保存寿命を実現しました。（当社加速実験による推定値）

※1：オーバーライトタイプMOディスクへの記録には、オーバーライト対応MOドライブが必要です。それ以外のドライブでは使用できません。※2：128MBディスクについては読み取りのみ可能なドライブがあります。

OW高速MO オーバーライトMOはマクセルから始まった。

640
540
230
maxell
MAGNETO OPTICAL DISK
OW
オーバーライト対応
MO
OVERWRITE
RO-M640
RO-M540
RO-M230

3.5型オーバーライトMOディスク：RO-M640 / RO-M540 / RO-M230

640
540
230
maxell
MO

3.5型MOディスク：MA-M640 / MA-M540 / MA-M230

多彩なデジタル・シーンに応える、マクセルCD-R

maxell
CD-R
FOR 1X, 2X & 4X SPEED DRIVES
WRITE ONCE

CD-R

CD-R74S（650MB/74分）

お問い合わせ・カタログのご請求は、〒150 東京都渋谷区渋谷2-12-24（東建・長井ビル）TEL.(03)5467-9643 日立マクセル株式会社 お客様ご相談センター・MO〈マイコンBASICマガジン〉係まで

マルチメディア時代を創造するキーデバイスのマクセル
http://www.maxell.co.jp
製品に関する詳しい情報はホームページでご覧いただけます。

Listen to me
TDK!

一度記録したら書き換えられない。

CD-R

TITLE
DATE
□FIX UP
TDK
COMPACT disc Recordable
CD-R
650MB/74min
MADE IN JAPAN
ARCHIVE NO.
CONTENTS

医療データや帳票データなど、改ざん防止の必要や、長期保存の必要がある情報の記録に活躍するCD-R パソコンに搭載されているCD-ROMドライブで情報を読み出せる互換性の高い記録メディアです

650MB 74min
TDK RECORDABLE COMPACT DISC
CD-R

CD-R63N
記憶容量550MB*/録音時間63分
CD-R74N
記憶容量650MB*/録音時間74分
＊モード1記録の場合

大容量で書き換えられる。

MO

TDK
640MB
2048
BYTES/SECTOR
MO REWRITABLE

大容量データの保存用、持ち運び用として、またハードディスクの代わりにと活躍するMO。膨大な情報を自由に書き込んだり、読み出したり。もはやマルチメディア時代には、欠かせない記録メディアです。

MO 2048
TDK REWRITABLE
640MB

128MBスタンダードシェル
MO-R128HS（アンフォーマット）
230MBスタンダードシェル
MO-R230HS（アンフォーマット）
230MBクリアシェル
MO-R230S（アンフォーマット）
540MBクリアシェル
MO-R540N*（アンフォーマット）
640MBクリアシェル
MO-R640N*（アンフォーマット）

ISO/IEC規格準拠

＊ディスクはISO/IEC規格準拠の3.5型640MB MOドライブ専用メディアです。他のシステム、ドライブでは使用できません。

●それぞれにMacintoshフォーマット、MS-DOSフォーマットもあります。

●CD-R、MOの価格はオープン価格です。●お問い合わせはTDKサービスステーションへ ☎(03)5201-7272：カタログのご請求はハガキにご希望の製品名、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、ご使用のパソコンおよびMOドライブ、またはCD-ROMライターの機種名を明記の上 〒103 東京都中央区日本橋1-13-1 TDKサービスステーション「CD-R/MOカタログ」係までお送りください。

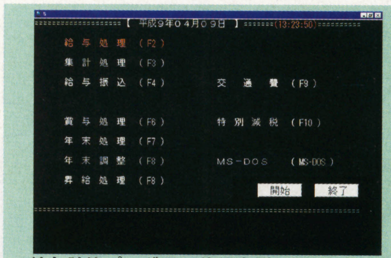
＊TDKの商品情報及びその他最新情報は、インターネットのホームページでご覧いただけます。http://www.tdk.co.jp/

TDK®

FUJITSU

N88-BASICからWindowsへ、移行者急増中！みんなが選んだのは、「F-BASIC95」。

いま、32bit、Windows95時代へ。2万人のBASICユーザに選ばれるのには理由があります。



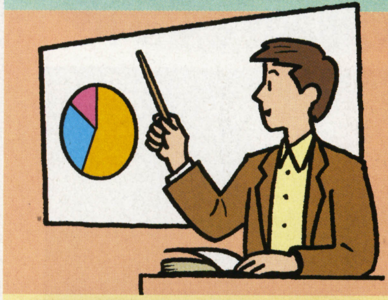
```
==================== 【 平成9年04月09日 】 =======(13:23:50)==========
    給 与 処 理  ( F2 )
    集 計 処 理  ( F3 )
    給 与 振 込  ( F4 )         交   通   費  ( F9 )

    賞 与 処 理  ( F6 )         特 別 減 税  ( F10 )
    年 末 処 理  ( F7 )
    年 末 調 整  ( F8 )         MS-DOS     ( MS-DOS )
    昇 給 処 理  ( F8 )
                                        開始    終了
=========================================================================
```

給与計算プログラム移行事例

「移行後も使い慣れた操作環境のまま」

会計事務所所長　Kさん（47歳）

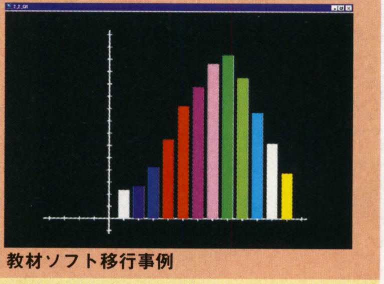
Windowsを使う必要には迫られていたのですが、使い慣れたユーザーインターフェースも捨てがたく…。そんな悩みを、F-BASIC95が解決してくれました。簡単かつ短時間でBASICプログラムをWindowsへ移行でき、今までどおりの操作環境で使えるのがうれしいですね。



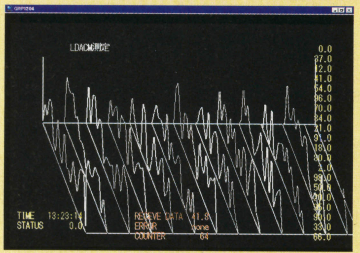
「移行のための手直しはほとんどなし」

中学校教諭　Tさん（29歳）

とにかく今までつちかってきた教材用BASICプログラムを、手間をかけることなくWindowsへ移行したかったのです。F-BASIC95は、ほとんど手直しの必要がなく楽でした。生徒に教えやすいプログラミング環境も大きな魅力のひとつですね。



教材ソフト移行事例



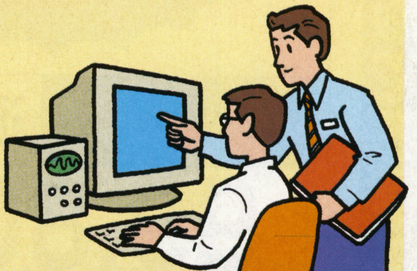
```
GRP1204

    LDAC測定                                             0.0
                                                         37.0
                                                         12.0
                                                         41.0
                                                         54.0
                                                         96.0
                                                         70.0
                                                         34.0
                                                         21.0
                                                         91.0
                                                         18.0
                                                         80.0
                                                          2.0
                                                         98.0
                                                         50.0
                                                         20.0
                                                         35.0
TIME    13:23:14        RECEVE DATA  41.8                90.0
STATUS       0.0        ERROR        none                33.0
                        COUNTER        64                66.0
```

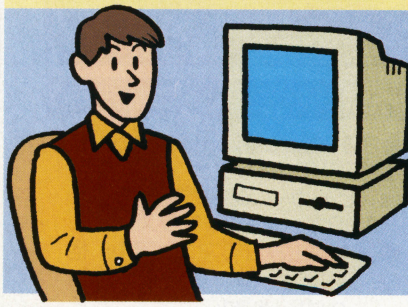
計測プログラム移行事例

「計測機器などの制御も今までどおり」

通信機器メーカー主任　Yさん（35歳）

F-BASIC95を選んだ理由は、Windowsでは困難とされているRS-232Cの制御を、今までどおりのBASICプログラムでできるということですね。それに、GPIBボードに添付されているライブラリを利用することで制御できるし、印刷も簡単にLPRINT命令などで出力できるし…。非常に助かっています。

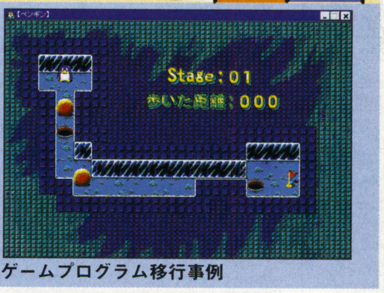




「64KBの制限もなくなり創造力は無限に」

ゲームクリエイター　Sさん（26歳）

F-BASIC95は32bitでプログラミングできるので、今までのBASICの限界だった64KBの制限がなくなり、自由にプログラミングできることがうれしいですね。Windowsならではのマルチメディアも活用してみたいし…。クリエイティブマインドが刺激されますよ。



ゲームプログラム移行事例

F-BASIC95 for Windows

移行実績No.1

FUJITSU
F-BASIC95 for Windows
MS-DOS BASICのプログラムソースがWindowsで動く！
32bit
HOP
STEP
JUMP

32bit好評発売中

PC-98

DOS/V対応

MS-DOS BASICでつちかったプログラム・ソースやデータ、ノウハウなどのプログラミング資産をWindows上で容易に活かせる、F-BASIC95。音楽、映像やゲームのプログラミングから、プログラミングの学習、高度な事務処理やプレゼンテーションまで、さまざまな分野で真価を発揮します。

●読み込み可能BASICプログラム：F-BASIC、N88 BASIC、BASIC/98、QuickBASIC、MS BASIC ●取扱い可能データ：読み込み可能BASICプログラムのデータ及びVisualBASIC ●マウス：必須 ●OS：Microsoft Windows95 ●F-BASICコンパイラ for Windows V3.1同梱（16bit版）

価格35,000円（税別）

お問い合わせ窓口

富士通ミドルウェア株式会社

〒222 神奈川県横浜市北区新横浜2-15-16（日興不動産ビル）TEL.045-471-0282 FAX.045-475-1958
9：00～12：00、13：00～17：00（土日祝のぞく）

＊Microsoft,Windows,MS-DOSは米国マイクロソフト社の米国及びその他の国における登録商標です。＊その他記載されている会社及び商品名は、各社の商標です。＊価格には消費税は含まれておりません。

ホームページ http://www.infoweb.or.jp/fmw/

店頭デモ、セミナー実施中！

メディアバレー　メディアバレー　メディアバレー　メディアバレー

サポート体制は万全。通販でお得に買って、安心も手に入れよう！

MEDIA VALLEY

メディアバレー

得 通販

ご注文は（通話無料） 0077-2355-6898 AM10:00 ▼ PM 8:00

FAXによるご注文は 0427-32-5161 24時間受付

メディアバレー 厳選品

お問い合わせ／お電話・FAXでのご注文の際は必ず係員に次のことをお伝え下さい。
①問合わせコード 1402 ②電話番号 ③お名前 ④ご住所
⑤購入希望商品のカタログNo ⑥注文番号 ⑦数量 ⑧お支払い方法

ホームページアドレス　http://www.mediavalley.co.jp

■お支払い方法は

① **代金引換** ※商品到着時点で配送業者にお支払いください。(在庫品に限る）商品発送後のお客様の事情によるキャンセルはお受けできませんので、予めご了承ください。

② **銀行振込** （ご入金確認後の配送となります）
振込口座　三和銀行　東京営業部(普)1691502
（口座名）メディアバレー

③ **クレジットカード** カードの種類・カード番号・有効期限・ご希望のお支払い回数をお伝えください。

OMC　JCB　VISA　●その他各種カード取扱い

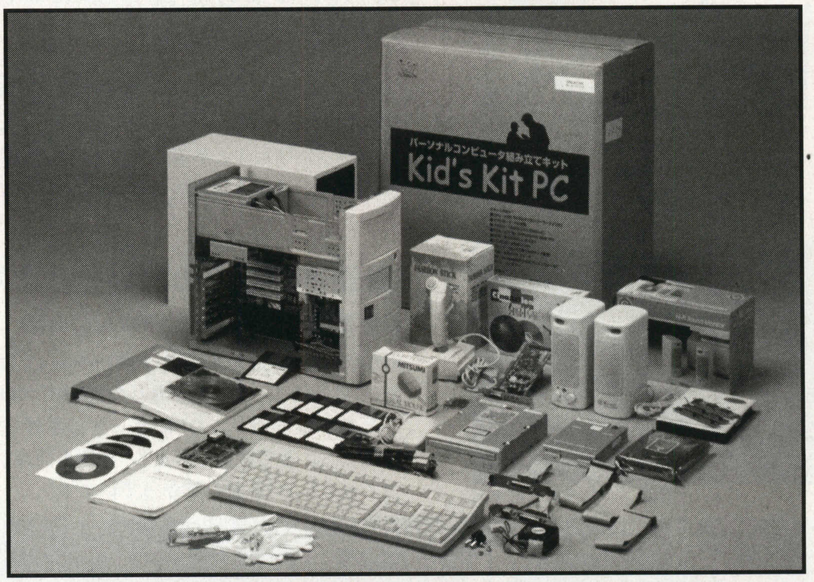
■商品のお届けは（一部地域を除く）

- ●在庫商品のお届けは、ご注文後（またはご入金確認後）2～4日を目安にお待ちください。
- ●在庫切れの商品は、入荷次第のお届けになります。
- ●お支払いが銀行振込の場合には、入金確認後のお届けになります。
- ●配達日の指定も承りますので、ご確認の上 お申し込みください。
- ●配送料金は、お客様のご負担になります。
一個口について**一律1,000円**(税別)申し受けます。また、代金引換の場合は手数料800円(税別)を加算させて頂きます。

初心者でもプラモデル感覚で簡単に組み立てられるミニタワー型パソコンキット！

小学生・中学生・高校生人気の組み立てキット

読者限定 先着30名様



カタログNO	注文番号	通販特価
1	8726793	99,800円

TREDIO Kid's Kit PC

組み立てパソコン
ビックサイエンス

＜キット内容＞

- ●ミニタワーケース
- ●CPU(AMD K - 5 100MHz)装着済みマザーボード
- ●16MBメモリ
- ●540MB HDD
- ●3.5インチFDD
- ●4倍速CD - ROMドライブ
- ●サウンドボード
- ●3D－Xpressionビデオガード
- ●256KBキャッシュ
- ●スピーカー、ジョイスティック、109キーボード、マウス
- ●日本語組み立てマニュアル　他

OS：Windows 95
　インストール済み
※モニターはオプションです。

組み立て完成写真（モニタは別売）

スペック違いで次のようなものがあります。

カタログNO	商品	注文番号	価格
2	KIds Kit model 20　P-133/32MB/1.2GB	8710004	¥123,000
3	KIds Kit model 30　P-166/32MB/1.6GB	8710005	¥148,000
4	KIds Kit model 40　P-166/64MB/2.0GB	8710006	¥168,000

商品についてのお問い合わせは ✆0427-21-2241

最新価格や在庫、また広告掲載以外の商品についてのお問い合わせを承ります。

メディアバレー　メディアバレー　メディアバレー　メディアバレー

アフターサービスについてのご案内

A) 初期不良(着荷時不良)交換について

お買い上げ日から2週間以内の故障・不良については、新品と交換いたします。
但し、以下の場合は対象外となりますので、ご注意ください。

1) お客様の不注意による故障・破損。
2) お買い上げ時の梱包・箱・保証書・付属品等が揃っていない。
3) お買い上げ時のレシート・領収証をご提示いただけない。

尚、特価限定品については、無償修理扱いとなりますので予めご了承ください。

B) 返品・交換ができない場合

下記に該当するお客様のご都合による返品・交換はお断りいたします。

1. 初期不良・着荷時不良以外で、一度開封された商品、またはご使用になられた商品。
2. お客様のもとで、キズや破損が生じた場合。
3. 不良品以外のソフトウェアやCD-ROMの開封品。

C) お願い

梱包、配送には細心の注意を払っておりますが万一、ご注文品と異なる場合は商品到着日にご一報下さい。また、ソフトウェアやCD-ROMのメディアをよくご確認の上、ご開封願います。

BEST SUPPORT メディアバレー 解決バレー参上!

メディアバレー だから安心・万全のサポート体制

画期的なサポート体制が誕生!

お買い上げ時に同時加入

商品代金の3%で
5年間の保証+ワランティをゲット!

[ベストサポート]

5年間保証

お買上げ日より最長5年間まで延長

＋さらに

破損・火災・盗難時もワイドに保証
修理不可能な状態のものでも保証相当額の商品交換券(当社運営店のみ利用可能)が発行されます。

＋さらに

下取り前提の場合は修理費相当額の商品交換券発行
修理可能な場合にも、修理費相当額で下取り(故障品は回収)できます。下取り金は商品交換券を発行して対応します。但し、保証する最大額は全損時の補償規定に準じます。

＋さらに

申込み手続きは簡単
商品購入時点でお申し込み頂ければ、購入代金のたったの3%でお申し込み頂けます。

故障かな?と思ったときも安心

[ハードウエア サポート]

他店購入品でもメーカー保証で、その場で修理(店頭のみ)など業界初の数々のサービスを用意

- ●クイック修理システム
- ●ピックアップサービス

セットアップや使い方で困っても

[ユースウエア サポート]

簡単になったとはいえ、まだまだ周辺機器の設定などは難しい部分もあります。そんな時にも専門スタッフが設置・バージョンアップから導入教育まで幅広く対応いたします。(有料)

- ●オンサイト(出張)サービス
- ●特典いっぱいのサポート会員

カタログNO **5**　限定5台　**NTT DoCoMo**

Libretto モバイルパック

おすすめ

人気のノートパソコン、リブレットにドコモでモバイルコンピューティングするためのソフトをプレインストール済。
更に、ハードウェア・ソフトウェアもあらかじめ設定済みの親切設計。

ドコモの携帯電話は含まれません。

■Libretto 30 本体　●CPU：DX4　100MHz
●メモリ増設済み・20MB　●HDD：500MB
●6.1TFT
■フロッピーディスクドライブ
■デジタルデータFAXカード　9600MarkⅡキットA
■10種類のソフトウェアがプレインストール済み

1 Windows 95　2 Microsoft Works 95 Ver.4.0
3 Lotus Organizer 97　4 駅すぱあと for Windows 95
5 ViewDic 岩波国語辞典
6 ViewDic デイリーコンサイス英和／和英辞典
7 NiftyManager for Windows 95 Ver.3.00
8 信乃助 for NTT DoCoMo　9 モバイルパックスペシャル
10 10円メールマスター

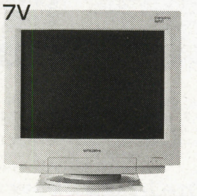
注文番号　8785300　**98,000円**

カタログNO **6**　**MITSUBISHI**

ダイヤモンドトロン
AGピッチ0.25mm

17インチモニタ

RD-17V



注文番号　8721656
63,800円

カタログNO **7**　**Western Digital**

IDEタイプ
2.1GB　12mmsec
5200回転　128KB

内蔵HDD　WDAC-22100

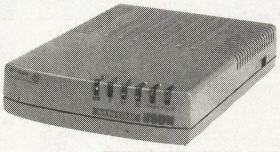
注文番号　8732190
30,500円

カタログNO **8**　**NTT-TE**

新型DSUをセット
マルチメディアを多彩にサポート

ターミナルアダプタ

MN128-V21
NEWスタータパック



注文番号　8736247
34,900円

カタログNO **9**

MMX®テクノロジ
Pentium®Over Drive プロセッサ
JBPODPMT66X166 MMXODP
P-100MHZ→P-166MHz+MMX®テクノロジをプラス
※装着可能か否かご確認下さい。

NEW

intel

注文番号 8728536
49,800円

カタログNO **10**　**EPSON**

カラーインクジェットプリンタ

MJ-830Cスペシャル

NEW

ディズニーのプリント・スタジオ「ミッキーと仲間たち」のCD-ROMソフトが入って新登場。

オートフォトファイン(自動画像補正)機能
4種類の「カラリオ・ソフト」
CD-ROM標準添付
Win95/3.1、Mac対応

ⓧ44,000円を
注文番号　8733161
32,800円

カタログNO **11**　**MINOLTA**

デジタルカメラ Dimage V

2755-601　撮りたいところに手が届く。

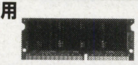
NEW

1/3インチCCD35万画素
1.8インチカラー液晶
レンズユニットは脱着・回転自在
スマートメディア(SSFDC)を採用
迫力満点の2.7倍ズーム

ⓧ79,800円を
注文番号　8643401
66,800円

カタログNO **12**　ビッグサイエンス
TOSHIBA Libretto 50 対応メモリ
VEM16MLIB50
注文番号 8728376
通販特価　**21,800円**

カタログNO **13**　ビッグサイエンス
LET'S NOTE用 32MBメモリ

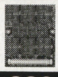


VEM32MNFMB320J
注文番号 8747693
通販特価　**26,800円**

カタログNO **14**　ビッグサイエンス
MEBIUS用メモリ 365/S400
16MBモジュール

VEM16MCE312B
注文番号 8739061
通販特価　**14,800円**

カタログNO **15**　ビッグサイエンス
TOSHIBA用メモリ
SS-R575/590 32MB



VEM32M31UJ
注文番号 8739228
通販特価　**26,000円**

カタログNO **16**　ビッグサイエンス
IBM Aptiva対応メモリ

セカンダリキャッシュ256KB
VEM256-CA/AP
注文番号 8728150
通販特価　**7,500円**

ⓧはメーカー希望小売価格です。

メディアバレー町田

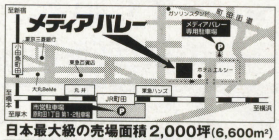
メディアバレーは、世界の一流品を選んだ店
5階 ソリューション パソコン教室 SOHO・イベントコーナー DOS/V本体・周辺機器
4階 ビジネスソフト サプライ用品 パソコンラック・アダルトソフト
3階 書籍・携帯電話 MACコーナー・デジカメ Lady's Comp
2階 PCゲームソフト TVゲームソフト ゲームバンク・キッズ教室 55分スピードプリント
1階
B1階 Daiei 食料品・日用雑貨・くすり・化粧品・焼きたてパン
MEDIA VALLEY

●商品が万一品切れの際は、ご容赦ください。●価格は変動します。最新価格はお電話にてご確認ください。●掲載の表示価格には、送料・消費税は含まれません。●写真は実際の商品とは異なる場合があります。
●お客様のご都合による返品交換は、8日以内にご相談ください。

MEDIA VALLEY
メディアバレー
〒194　東京都町田市原町田3-2-8
0427-21-2021

フロアのご案内	
5F	◆ネットワーク関連 ◆パソコン教室◆イベントコーナー
4F	◆Windows関連 ◆PCサポートセンター
3F	◆ビジネスソフトウエア ◆消耗品／サプライ
2F	◆マッキントッシュ関連◆書籍 ◆携帯電話・PHS◆デジタルカメラ
1F	◆PCゲームソフト ◆TVゲームソフト
B1	ダイエー　食品・雑貨

●お客様専用駐車場あり(有料)



至新宿
メディアバレー
ガソリンスタンド
町田街道
メディアバレー専用駐車場
東京三菱銀行
東急百貨店
ホテルエルシー
小田急町田
大丸BeMe
丸井
東急ハンズ
JR町田
至橋本
至厚木
市営駐車場 原町田1丁目 第1・2駐車場
至横浜

日本最大級の売場面積 2,000坪(6,600m²)

営業時間	6月の定休
10:00➡20:00	11日(水)・18日(水)

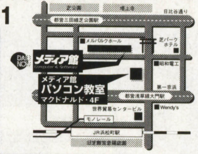
姉妹店ダイエーナウ メディア館も浜松町で営業中!!

DAIEI NOW **メディア館** Computer & Software

〒105東京都港区芝公園2-4-1
03-3438-7151

●お客様専用駐車場あり(有料)

営業時間
平日
11:00➡21:00
土・日・祝
11:00➡19:00
6月の定休
15日



日比谷通り
都営三田線芝公園駅
メルパルクホール
芝パークホテル
昭和電工
メディア館
メディア館 パソコン教室 マクドナルド・4F
第一京浜
都営浅草線大門駅
世界貿易センタービル
Wendy's
モノレール
JR浜松町駅

パソコン教室 ✆03-5405-7353

(株) ダイエー・メディア・ソリューションズ　〒104 東京都中央区銀座6-2-1 銀座OMCビル9F

世界のトップメーカーが一堂に集結。通信販売もメディアバレー。

パソコン専門店 ウェーブ・アイ 激安 秋葉原価格!!

しかも充実のサポート体制!!

お申し込みは今すぐ 通話料無料のフリーダイヤルで

商品注文専用ダイヤル **0120-00-9898** 年中無休

★プランの組替自由! 単品での販売も致しております。お気軽にお問合せ下さい。

NEC新型バリュースター登場

プラン770 98 Value Star

PC-9821V166/S5C2(MMX166、32MB、2GBHD、336モデム、15"CRT、20xCD)……318,000円
BJC-240J(CANON、カラーBJプリンタ) 39,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計360,800円の品→ **ウェーブ・アイ特価**

8,900円	×24回	ボーナス19,000円×4回
5,000円	×36回	ボーナス20,000円×6回
6,500円	×48回	ボーナスなし

プラン771 98 Value Star

PC-9821V200/S5C2(MMX200、32MB、2GBHD、336モデム、15"CRT、20xCD)……358,000円
MJ-830C(EPSON、カラーインクジェットプリンタ)……39,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計400,800円の品→ **ウェーブ・アイ特価**

9,800円	×24回	ボーナス25,000円×4回
5,800円	×36回	ボーナス23,000円×6回
7,500円	×48回	ボーナスなし

プラン772 98 Value Star

PC-9821V200/SZC2(MMX200、32MB、3GBHD、336モデム、20xCD)……338,000円
CPD-17SF9(SONY、17"トリニトロンディスプレイ)…99,800円
MJ-830C(EPSON、カラーインクジェットプリンタ)……39,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計480,600円の品→ **ウェーブ・アイ特価**

8,000円	×36回	ボーナス20,000円×6回
5,000円	×48回	ボーナス23,000円×8回
7,300円	×60回	ボーナスなし

プラン773 98 Value Star

PC-9821V200/MZC2(MMX200、32MB、3GBHD、336モデム、20xCD)……358,000円
RD-17GXⅡClear(三菱ダイヤモンドトロン17"ディスプレイ)……128,000円
PM-700C(EPSON、カラーフォトマッハプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計548,800円の品→ **ウェーブ・アイ特価**

9,000円	×36回	ボーナス21,000円×6回
5,900円	×48回	ボーナス23,000円×8回
8,100円	×60回	ボーナスなし

プラン774 98 Value Star

PC-9821V200/M7H2(MMX200、32MB、3GBHD、336モデム、CD-R、デジタルビデオカメラ、17"クロマクリアCRT)……498,000円
PM-700C(EPSON、カラーフォトマッハプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計560,800円の品→ **ウェーブ・アイ特価**

9,900円	×36回	ボーナス20,000円×6回
6,000円	×48回	ボーナス26,000円×8回
8,600円	×60回	ボーナスなし

プラン706 98Value Star

PC-9821V200/M7C/D(MMX P200、32MB、4GB、CD-R、33.6モデム、17"CRT、タワー)……590,000円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計652,800円の品➡ **ウェーブ・アイ特価**

9,900円	×36回	ボーナス30,000円×6回
7,000円	×48回	ボーナス28,000円×8回
9,700円	×60回	ボーナス なし

プラン707 PC-9821Ls12/D10

PC-9821Ls12/D10(P120、32MB、1GBHD、12.1"DSTN、33.6FAXモデム、CD、ファイルベース)……398,000円
BJC-35VⅡ(超小型カラーBJプリンタ)……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計455,800円の品➡ **ウェーブ・アイ特価**

9,900円	×24回	ボーナス30,000円×4回
6,000円	×36回	ボーナス26,000円×6回
8,000円	×48回	ボーナス なし

プラン708 PC-9821Ls150/S14

PC-9821Ls150/S14(MMX P150、32MB、1.4GBHD、12.1"TFT、33.6FAXモデム、CD、ファイルベース)……580,000円
BJC-35VⅡ(超小型カラーBJプリンタ)……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計637,800円の品➡ **ウェーブ・アイ特価**

9,800円	×36回	ボーナス28,000円×6回
7,000円	×48回	ボーナス26,000円×8回
9,400円	×60回	ボーナス なし

プラン709 PC-9821Nr150/X14F

PC-9821Nr150/X14F(MMX P150、32MB、1.4GBHD、12.1"TFT、33.6FAXモデム、CD)……600,000円
PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計662,800円の品➡ **ウェーブ・アイ特価**

9,900円	×36回	ボーナス30,000円×6回
7,000円	×48回	ボーナス28,000円×8回
9,700円	×60回	ボーナス なし

プラン710 PC-9821Nr166/X30F

PC-9821Nr166/X30F(MMX P166、32MB、3GBHD、13.3"TFT、33.6FAXモデム、CD)……760,000円
PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計822,800円の品➡ **ウェーブ・アイ特価**

10,000円	×48回	ボーナス27,000円×8回
7,900円	×60回	ボーナス25,000円×10回
10,400円	×72回	ボーナス なし

IBMアプティバ

プラン711 Aptiva J51/52

Aptiva J51/52(P150、32MB、2GBHD、15"CRT、8倍速、28.8FAXモデム)
MJ-830C(カラーインクジェットプリンタ)……39,800円
プリンタケーブル……3,000円
マウスパッド……プレゼント
OAタップ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

7,900円	×24回	ボーナス21,000円×4回
3,900円	×36回	ボーナス24,000円×6回
6,200円	×48回	ボーナス なし

プラン712 Aptiva T81

Aptiva T81(MMX P166、32MB、3.2GBHD、15"CRT、16倍速、33.6FAXモデム)
PM-700C(カラーフォトマッハインクジェットプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
マウスパッド……プレゼント
OAタップ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

7,000円	×36回	ボーナス20,000円×6回
4,900円	×48回	ボーナス19,000円×8回
6,700円	×60回	ボーナス なし

プラン713 Aptiva T95

Aptiva T95(MMX P200、32MB、4.2GBHD、17"CRT、16倍速、33.6FAXモデム)
PM-700C(カラーフォトマッハインクジェットプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
マウスパッド……プレゼント
OAタップ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,900円	×36回	ボーナス23,000円×6回
6,000円	×48回	ボーナス24,000円×8回
8,300円	×60回	ボーナス なし

プラン714 Aptiva B86

Aptiva B86(MMX、32MB、3.2GB、CD 15"CRT、33.6kbpsFAXモデム)
MJ-830C(カラーインクジェットプリンタ)……39,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

7,900円	×36回	ボーナス20,000円×6回
4,900円	×48回	ボーナス23,000円×8回
7,300円	×60回	ボーナス なし

プラン715 Aptiva B97

Aptiva B97(MMX、32MB、4.2GB、CD、17"CRT、33.6kbpsFAXモデム)
PM-700C(フォトマッハカラーインクジェットプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,900円	×36回	ボーナス23,000円×6回
6,900円	×48回	ボーナス23,000円×8回
8,900円	×60回	ボーナス なし

NEC最新型

プラン760 PC-9821RvⅡ26/N20

(P2PRO266、32MB、2GBHD、PD、WIN、NT)530,000円
CPD-17SF9(17インチトリニトロン管ディスプレイ)……99,800円
PM-700C……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計692,600円の品→ **ウェーブ・アイ特価**

9,000円	×48回	ボーナス24,000円×8回
6,900円	×60回	ボーナス23,000円×10回
9,300円	×72回	ボーナスなし

プラン761 PC-9821RaⅡ23/W3C

(P2PRO233、32MB、3GBHD、16xCD、WIN95)……398,000円
CPD-17SF9(17インチトリニトロン管ディスプレイ)99,800円
MJ-830C……39,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計540,600円の品→ **ウェーブ・アイ特価**

9,000円	×36回	ボーナス24,000円×6回
5,900円	×48回	ボーナス25,000円×8回
8,400円	×60回	ボーナスなし

98セレブ

プラン701 98CEREB

PC-9821C200/Vmodel S2(MMX P200、32MB、3GB、28"BSワイド、DVD)……698,000円
PC-TS28W(TVスタンド)……20,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計718,000円の品➡ **ウェーブ・アイ特価**

9,000円	×48回	ボーナス25,000円×8回
7,000円	×60回	ボーナス24,000円×10回
9,500円	×72回	ボーナス なし

プラン702 98CEREB

PC-9821C200/Cmodel S1(MMX P200、32MB、3GB、17"CRT、スピーカーセット)……498,000円
PC-SW700(スーパーウーファ・システム)…15,000円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計575,800円の品➡ **ウェーブ・アイ特価**

9,000円	×36回	ボーナス23,000円×6回
6,000円	×48回	ボーナス24,000円×8回
8,400円	×60回	ボーナス なし

東芝

プラン762 INFINIA7160J2

PV1019JA(MMX166、32MB、2.5GB、17"CRT、TV)……OPEN
BJC-420J(キャノンカラーBJプリンタ)…59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,000円	×36回	ボーナス20,000円×6回
5,000円	×48回	ボーナス23,000円×8回
7,300円	×60回	ボーナスなし

プラン718 INFINIA

PV1020JA(MMXP200、32MB、3GBHD、17"CRT、tower)……458,000円
PM-700C(カラーフォトマッハプリンタ) 59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計528,000円の品→ **ウェーブ・アイ特価**

8,900円	×36回	ボーナス26,000円×6回
7,000円	×48回	ボーナス20,000円×8回
8,600円	×60回	ボーナスなし

COMPAQ

プラン719 Presario3060

Presario3060(MMX P166、32MB、3.8GBHD、12.1"TFT、33.6FAXモデム、8×4連装CD)
PM-700C(カラーフォトマッハインクジェットプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
マウスパッド……プレゼント
OAタップ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,900円	×36回	ボーナス20,000円×6回
5,900円	×48回	ボーナス22,000円×8回
8,000円	×60回	ボーナスなし

SOTEC完全国内生産

プラン723 Quattro/V JP166MMX

Quattro/V JP166MMX(MMX P166、32MB、2GBHD、12.1"TFT(XGA)、6xCD) 648,000円
BJC-35VⅡ(小型カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル……3,000円
価合計705,800円の品→ **ウェーブ・アイ特価**

9,000円	×48回	ボーナス28,000円×8回
6,900円	×60回	ボーナス27,000円×10回
9,900円	×72回	ボーナスなし

ノートパソコン単体

NEC
PC-9821Nr15/S14F…ウェーブ・アイ特価
PC-9821Nr166/X30N…ウェーブ・アイ特価
PC-9821Nr166/X30F…ウェーブ・アイ特価
PC-9821Nr150/X14F…ウェーブ・アイ特価
PC-9821Ls150/S14…ウェーブ・アイ特価
PC-9821Ls12/D10……ウェーブ・アイ特価

Panasonic
AL-NIT515J5……ウェーブ・アイ特価

SHARP
MN7650……ウェーブ・アイ特価
MN7760……ウェーブ・アイ特価
MN8000D……ウェーブ・アイ特価

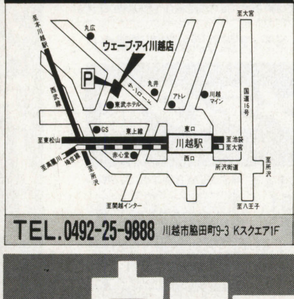
SOTEC
WINBird S3P150G/S ウェーブ・アイ特価
Quattro/V J5P166MMX……ウェーブ・アイ特価

Canon
3500CX……ウェーブ・アイ特価
3500DX……ウェーブ・アイ特価

IBM ThinkPAD
535 2606-MF9……ウェーブ・アイ特価
365X 2625-2J9……ウェーブ・アイ特価
365X 2625-3J9……ウェーブ・アイ特価
365X 2625-BJ9……ウェーブ・アイ特価
365XD 2625-1J9……ウェーブ・アイ特価
365XD 2625-4J9……ウェーブ・アイ特価

TOSHIBA
PA1237CA……ウェーブ・アイ特価
PA1237C9……ウェーブ・アイ特価
PA1234S9 Satellite200CS……ウェーブ・アイ特価
PA1230SA Satellite430CDS/1.3……ウェーブ・アイ特価
PA1230CA Satellite430CDT/1.3……ウェーブ・アイ特価
PA1230C9 Satellite430CT/1.3W95……ウェーブ・アイ特価
PA1232C9 TECRA510CT/2.1W95……ウェーブ・アイ特価
PA1126C9 PORTEGE660CDT/1.4……ウェーブ・アイ特価

川越店



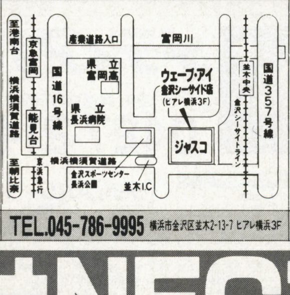
TEL.0492-25-9888 川越市脇田町9-3 Kスクエア1F

秋葉原店

至上野
蔵前橋通り
三和銀行
末広町駅
ウェーブ・アイ秋葉原店
昌平通り
ディスクマップ
富士通プラザ
銀座線
中央通り
JR山手線
しゃんからーメン
神田明神通り
LAOXザ・コンピュータ館
至新宿
JR総武線
秋葉原駅

TEL.03-5296-2433 千代田区外神田3-8-17 渡辺ビル

金沢シーサイド店



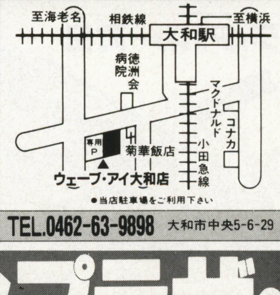
TEL.045-786-9995 横浜市金沢区並木2-13-7 ヒアレ横浜3F

湘南台店

至新宿
ダイエー
横浜銀行
植木屋
相鉄ローゼン
大地球儀
至大和
湘南台公園
藤沢町田線
小田急江ノ島線
湘南台駅
ウェーブ・アイ湘南台店
P
お客様専用駐車場
至藤沢
至藤沢

TEL.0466-43-1771 藤沢市湘南台1-10-1

大和店



●当店駐車場をご利用下さい

TEL.0462-63-9898 大和市中央5-6-29

ウェーブ・アイはNECマイコンプラザ・

これがウェーブ・アイのサポートです。

お申し込み
お問い合わせは **0466-44-0488へ**
またはウェーブ・アイ各店へ

1 ウェーブ・アイ ダイヤルサポート(WDS) ★土日もOK!!

(サポート受付時間AM11:00～12:00、PM1:00～8:00)

使い方がわからないとか、インターネットが繋がらない、プリンタの設定がわからないなど、いろいろなトラブルに電話でサポート。会員専用回線を御用意してありますので、混み合うことはありません。何度ご利用頂いてもOKです。

※年会費5,000円 対象機種/富士通:デスクパワー、ビブロ IBM:アプティバ、Think Pad NEC:Value Star、Canbe、98mate、98note 東芝:ブレッツァ

2 ウェーブ・アイ出張サポート

お客様宅までお伺いしてサポート致します。電話だけでは、どうしても解決できないトラブルには本当にありがたいサポートです。是非ご利用ください。

(WDS会員は特別割引あり)

※対象機種/富士通FMV:サポートメニュー、料金はお電話にてお問い合わせ下さい。

3 最長5年保証

購入時にわずかな掛金で最長5年まで無料修理保証が受けられます。
一度の修理代は2～3万円は当たり前です。入って安心の保証です。
(保証は、メーカー保証規約に従います)
掛金はお電話にてお問い合わせ下さい。

ホームページ開設

http://www.waveeye.co.jp/

毎日更新、最新情報をお届け!
お見積り・ご注文もOK!
価格情報:ショップ案内
サポート案内:求人情報
などなど

プランにない商品も お気軽にお問い合わせ下さい。

●受付時間/午前10:00～夜8:00まで
※富士通FMV表示プランは、一太郎8モデルです。
WORD97モデルに変更の場合は3,500円アップとなります。

商品注文専用ダイヤル **0120-00-9898**

★プランの組替自由!単品での販売も致しております。お気軽にお問合せ下さい。

富士通 新型

プラン745 DESKPOWER SII165

FMVS2165(MMX P166、32MB、2.1GBHD、DSVD FAXモデム、15"CRT、8×CD)	338,000円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ)	59,800円
プリンタケーブル	3,000円
OAタップ	プレゼント
マウスパッド	プレゼント
入門ビデオ	プレゼント

定価合計400,800円の品→ ウェーブ・アイ特価

9,800円 ×24回	ボーナス25,000円× 4回
5,000円 ×36回	ボーナス28,000円× 6回
7,500円 ×48回	ボーナス なし

プラン746 DESKPOWER SII167

FMVS2167(MMX P166、32MB、2.1GBHD、DSVD FAXモデム、17"CRT、8×CD)	378,000円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ)	59,800円
プリンタケーブル	3,000円
OAタップ	プレゼント
マウスパッド	プレゼント
入門ビデオ	プレゼント

定価合計440,800円の品→ ウェーブ・アイ特価

7,000円 ×36回	ボーナス22,000円× 6回
5,000円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
6,900円 ×60回	ボーナス なし

プラン747 DESKPOWER SII205

FMVS2205(MMX P200、32MB、2.5GBHD、DSVD FAXモデム、15"CRT、12×CD)	378,000円
BJC-240J(キヤノンカラーBJプリンタ)	39,800円
プリンタケーブル	3,000円
OAタップ	プレゼント
マウスパッド	プレゼント
入門ビデオ	プレゼント

定価合計420,800円の品→ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×24回	ボーナス27,000円× 4回
5,900円 ×36回	ボーナス24,000円× 6回
7,700円 ×48回	ボーナス なし

プラン748 DESKPOWER TII16

FMVT216(MMX P166、32MB、2.5GBHD、DSVD FAXモデム、15"CRT、8×CD)	378,000円
MJ-830C(カラーインクジェットプリンタ)	39,800円
プリンタケーブル	3,000円
OAタップ	プレゼント
マウスパッド	プレゼント
入門ビデオ	プレゼント

定価合計420,800円の品→ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×24回	ボーナス29,000円× 4回
6,000円 ×36回	ボーナス25,000円× 6回
7,900円 ×48回	ボーナス なし

プラン749 DESKPOWER TII20

FMVT220(MMX P200、32MB、3.2GBHD、DSVD FAXモデム、17"ダイヤモンドトロンCRT、12×CD)	508,000円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ)	59,800円
プリンタケーブル	3,000円
OAタップ	プレゼント
マウスパッド	プレゼント
入門ビデオ	プレゼント

定価合計570,800円の品→ ウェーブ・アイ特価

7,000円 ×48回	ボーナス23,000円× 8回
4,900円 ×60回	ボーナス25,000円× 10回
7,800円 ×72回	ボーナス なし

プラン750 DESKPOWER TPII20

FMVTP220(PPRO200、32MB、3.2GBHD、DSVD FAXモデム、17"ダイヤモンドトロンCRT、12×CD)	558,000円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ)	59,800円
プリンタケーブル	3,000円
OAタップ	プレゼント
マウスパッド	プレゼント
入門ビデオ	プレゼント

定価合計620,800円の品→ ウェーブ・アイ特価

8,000円 ×48回	ボーナス23,000円× 8回
6,000円 ×60回	ボーナス23,000円× 10回
8,500円 ×72回	ボーナス なし

プラン751 BIBLO 53NU5S

FMV53NU5S(P133、11.3"TFT、32MB、10×CD、1GBHD)	428,000円
BJC-35VII(超小型カラーBJプリンタ)	54,800円
プリンタケーブル	3,000円
キャリングケース	プレゼント
入門ビデオ	プレゼント

定価合計485,800円の品→ ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×36回	ボーナス22,000円× 6回
5,000円 ×48回	ボーナス24,000円× 8回
7,500円 ×60回	ボーナス なし

プラン752 BIBLO 53NP5S

FMV53NP5S(P133、12.1"TFT、32MB、8×CD、1.3GBHD)	498,000円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ)	59,800円
プリンタケーブル	3,000円
キャリングケース	プレゼント
入門ビデオ	プレゼント

定価合計560,800円の品→ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×36回	ボーナス22,000円× 6回
6,800円 ×48回	ボーナス23,000円× 8回
8,800円 ×60回	ボーナス なし

プラン753 BIBLO 50NCS5

FMV50NCS5E(P100、7.2"DSTN、16MB、810MBHD)	248,000円
BJC-35VII(超小型カラーBJプリンタ)	54,800円
プリンタケーブル	3,000円
キャリングケース	プレゼント
入門ビデオ	プレゼント

定価合計305,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

6,900円 ×24回	ボーナス22,000円× 4回
3,900円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
5,700円 ×48回	ボーナス なし

プラン754 BIBLO 55NA5S

FMV55NA5S(MMX P150、12.1"TFT、32MB、10×CD、1.6GBHD)	588,000円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ)	59,800円
プリンタケーブル	3,000円
キャリングケース	プレゼント
入門ビデオ	プレゼント

定価合計650,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×48回	ボーナス22,000円× 8回
5,900円 ×60回	ボーナス28,000円× 10回
9,100円 ×72回	ボーナス なし

シャープ

プラン735 MN-5200Z

MN-5200Z(P150、32MB、1.6GBHD、11.3"SVGA、33.6FAXモデム)	450,000円
BJC-35VII(小型カラーBJプリンタ)	54,800円
プリンタケーブル	3,000円

定価合計507,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

8,900円 ×36回	ボーナス22,000円× 6回
5,800円 ×48回	ボーナス24,000円× 8回
8,100円 ×60回	ボーナスなし

プラン736 MN-7760

MN-7760(MMX P166、32MB、2GBHD、12.1"XGA、33.6FAXモデム)	680,000円
BJC-35VII(小型カラーBJプリンタ)	54,800円
プリンタケーブル	3,000円

定価合計737,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×48回	ボーナス23,000円× 8回
6,900円 ×60回	ボーナス27,000円×10回
9,900円 ×72回	ボーナス なし

プラン737 MN-8000

MN-8000(MMX P200、64MB、3.2GBHD、13.8"XGA、33.6FAXモデム)	820,000円
PM-700C(カラーフォトマッハインクジェットプリンタ)	59,800円
プリンタケーブル	3,000円

定価合計882,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×60回	ボーナス34,000円×10回
6,800円 ×72回	ボーナス35,000円×12回
11,300円 ×84回	ボーナス なし

全国配送OK　指定日配達OK
代金引換配達OK　プラン組替自由
クレジット最長84回まで　お見積り無料

●お見積りは
TEL0466-44-0488 FAX0466-44-0099
e-mail takahisa@mars.dtinet.or.jp
●ご注文は
フリーダイヤル0120-009898 FAX0466-44-0099
HomePage http://www.waveeye.co.jp/

252-□□
神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
ウェーブ・アイ行
通信販売課

注文書
1.お名前
2.住所
3.電話番号
4.年齢
5.職業
6.保護者名(未成年者の方)
7.商品名
8.支払方法(現金一括・クレジット)
9.雑誌名
★クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

◆振込口座
横浜銀行湘南台支店
当座0000467
名義
株式会社ウェーブ・アイ

アウトレット 放出品商品です

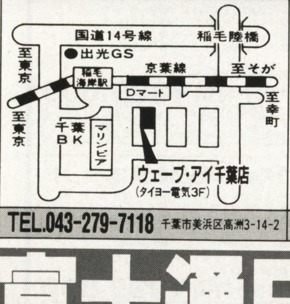
サテライトPRO430CDT	249,800円	PC-9821Nr13/D10	246,000円		
Presario3020	208,000円	PC-9821CB10TA	159,900円		
リブレット30+12MB(アプリなし)	115,000円	ブレッツァ5133MB	139,800円		
FMV5DTE251	149,800円	PC-9821Cr13/TA	179,800円	FMVS2071	238,000円
FMV5DCE1	108,000円	PC-9821Cu10/DB	169,000円	ブレッツァ5166MB	189,000円
FMV5DSB2	159,800円	PC-9821Ct16/FA	199,800円	サテライト110CS	139,800円
FMV5DTE53	125,800円	PC-9821La10/5A	138,000円	Aptive J3E(17")	179,800円
FMV5DTE52+一太郎	125,800円	PC-9821Nb10/S8	179,800円	Atpive J3C+32M	189,800円
FMVS1353	149,800円	PC-9821V13/S5F2	149,800円	PC-9821V13/S5C2	145,000円
PC-9821V10/C4RB	89,800円	PC-9821V16/S5C2	169,800円	リブレット30+12MB	125,000円

展示処分品も多数有り お問合せ下さい

毎日変動あり。探し物ありましたらお問い合わせ下さい。

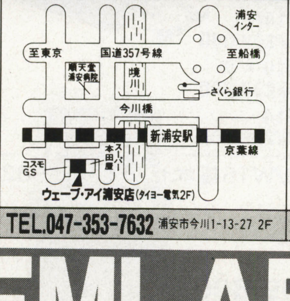
WAVE EYE
株式会社ウェーブ・アイ
神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
※表示価格は全て消費税抜きの価格です。

千葉店



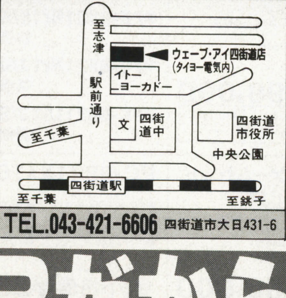
TEL.043-279-7118 千葉市美浜区高洲3-14-2

浦安店



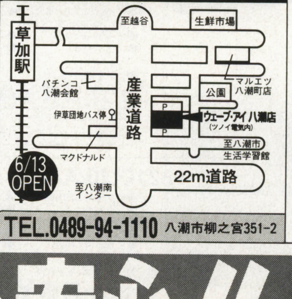
TEL.047-353-7632 浦安市今川1-13-27 2F

四街道店



TEL.043-421-6606 四街道市大日431-6

八潮店



TEL.0489-94-1110 八潮市柳之宮351-2

★下記の場合、お客様のご都合による返品、交換はお断りさせていただきます。
●商品を代引でご注文いただいた場合
●商品出荷後の交換、キャンセル
●お客様のもとでキズ、破損が生じたもの
●一度開封されたもの、ご使用になられたもの
初期不良に関しては交換致します。

富士通FMLABだから安心!!

NEC
新型 VALUE STAR
登場!!

★新型VALUE STARのmodel C2・H2は一太郎V8＋Lotus1-2-3、model D2・J2はWord97＋Excel97タイプです。

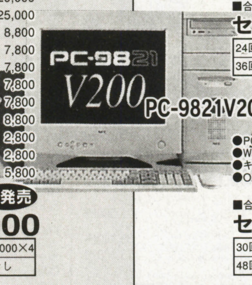
★代金引換の着払いもご利用頂けます。（代引き手数料別途）詳しくは、お電話にてお問い合わせください。

NEC 98MATE VALUESTAR

＊新型VALUE STAR model D2・J2タイプは
各特価＋¥3,800増となります。

PC-9821V200/M7-C2（D2*） ゲームセット

●PC-9821V200/M7-C2	定価¥428,000
●PC-9821FD321DH（増設ドライブ）	定価¥ 20,000
●Wave Star（サウンドボード）	定価¥ 25,000
●To Heart	定価¥ 8,800
●鬼畜王ランス	定価¥ 7,800
●EVE burst error	定価¥ 7,800
●ときめいて誘惑	定価¥ 7,800
●メイド物語	定価¥ 7,800
●悪夢95	定価¥ 8,800
●キーボードカバー	定価¥ 2,800
●マウスパッド	定価¥ 2,800
●FD40枚	定価¥ 5,800



新発売

■合計定価¥533,900

セット特価 ¥395,000

24回	(初)¥10,100	(月)¥10,000×23	(ボ)¥56,000×4
42回	(初)¥11,800	(月)¥11,800×41	(ボ) なし

PC-9821V200/M7-C2（D2*）基本セット

- ●PC-9821V200/M7-C2
- ●Wave Star（サウンドボード）
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●VALUESTAR入門ビデオ
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD10枚

新発売

■合計定価¥468,200

セット特価 ¥345,800

24回	(初)¥11,855	(月)¥10,000×23	(ボ)¥41,000×4
36回	(初)¥14,547	(月)¥11,600×35	(ボ) なし

PC-9821V200/M7-H2（J2*）基本セット

- ●PC-9821V200/M7-H2
- ●Wave Star（サウンドボード）
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●VALUESTAR入門ビデオ
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD10枚

新発売

■合計定価¥538,200

セット特価 ¥395,000

30回	(初)¥10,508	(月)¥10,000×29	(ボ)¥35,000×5
48回	(初)¥11,845	(月)¥10,400×47	(ボ) なし

PC-9821V200/S7-C2（D2*） ゲームセット

●PC-9821V200/S7-C2	定価¥398,000
●PC-9821V-FD1（増設ドライブ）	定価¥ 15,000
●Wave Star（サウンドボード）	定価¥ 25,000
●To Heart	定価¥ 8,800
●鬼畜王ランス	定価¥ 8,500
●EVE burst error	定価¥ 7,800
●ときめいて誘惑	定価¥ 7,800
●メイド物語	定価¥ 7,800
●悪夢95	定価¥ 8,800
●キーボードカバー	定価¥ 2,800
●マウスパッド	定価¥ 2,800
●FD40枚	定価¥ 5,800

PC-9821
V200

新発売

■合計定価¥498,900

セット特価 ¥368,000

24回	(初)¥10,773	(月)¥10,000×23	(ボ)¥48,000×4
42回	(初)¥11,147	(月)¥11,000×41	(ボ) なし

PC-9821V200/S7-C2（D2*）基本セット

- ●PC-9821V200/S7-C2
- ●Wave Star（サウンドボード）
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●VALUESTAR入門ビデオ
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD10枚

新発売

■合計定価¥438,200

セット特価 ¥323,000

24回	(初)¥10,001	(月)¥ 9,800×23	(ボ)¥36,000×4
36回	(初)¥11,635	(月)¥10,900×35	(ボ) なし

PC-9821V200/S7-C2（D2*）高級セット

- ●PC-9821V200/S7-C2
- ●PM-700C（プリンタ）
- ●プリンタケーブル
- ●Wave Star（サウンドボード）
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●パソコンラック（幅650mm・4段タイプ）
- ●OAタップ
- ●FD20枚

新発売

■合計定価¥522,600

セット特価 ¥378,000

24回	(初)¥10,936	(月)¥10,200×23	(ボ)¥50,000×4
48回	(初)¥11,824	(月)¥10,000×47	(ボ) なし

PC-9821V200/MZ-C2（D2*）高級セット

- ●PC-9821V200/MZ-C2
- ●CPD-17SF9（トリニトロンCRT）
- ●PM-700C（プリンタ）
- ●プリンタケーブル
- ●Wave Star（サウンドボード）
- ●キーボードカバー
- ●パソコンラック（幅800mm・3段タイプ）
- ●OAタップ
- ●FD20枚

PC-9821
V200

新発売

■合計定価¥578,600

セット特価 ¥415,000

30回	(初)¥11,726	(月)¥10,000×29	(ボ)¥40,000×5
48回	(初)¥11,249	(月)¥11,000×47	(ボ) なし

PC-9821V200/SZ-C2（D2*）高級セット

- ●PC-9821V200/SZ-C2
- ●MT-8617E（ダイヤモンドトロンCRT）
- ●BJC-420J（プリンタ）
- ●プリンタケーブル
- ●Wave Star（サウンドボード）
- ●キーボードカバー
- ●パソコンラック（幅650mm・4段タイプ）
- ●OAタップ
- ●FD20枚

新発売

■合計定価¥534,600

セット特価 ¥383,000

24回	(初)¥11,037	(月)¥10,100×23	(ボ)¥52,000×4
48回	(初)¥13,397	(月)¥10,100×47	(ボ) なし

PC-9821V200/S5-C2（D2*）ゲームセット

- ●PC-9821V200/S5-C2
- ●PC-9821V-FD1（増設ドライブ）
- ●Wave Star（サウンドボード）
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド ●FD40枚
- ●To Heart
- ●鬼畜王ランス
- ●EVE burst error
- ●ときめいて誘惑
- ●メイド物語
- ●悪夢95

PC-9821
V200

新発売

■合計定価¥458,900

セット特価 ¥339,800

24回	(初)¥10,054	(月)¥10,000×23	(ボ)¥40,000×4
36回	(初)¥12,035	(月)¥11,500×35	(ボ) なし

PC-9821V200/S5-C2（D2*）基本セット

- ●PC-9821V200/S5-C2
- ●Wave Star（サウンドボード）
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●VALUESTAR入門ビデオ
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD10枚

新発売

■合計定価¥398,200

セット特価 ¥295,000

20回	(初)¥11,345	(月)¥10,000×19	(ボ)¥48,000×3
36回	(初)¥12,972	(月)¥ 9,900×35	(ボ) なし

PC-9821V200/M7（C・D）基本セット

- ●PC-9821V200/M7（C・D）
- ●Wave Star（サウンドボード）
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●VALUESTAR入門ビデオ
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD10枚

限定5台

■合計定価¥630,200

セット特価 ¥339,800

24回	(初)¥11,193	(月)¥ 9,900×23	(ボ)¥40,000×4
36回	(初)¥14,333	(月)¥11,400×35	(ボ) なし

PC-9821V200/S7（C・D）基本セット

- ●PC-9821V200/S7（C・D）
- ●Wave Star（サウンドボード）
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●VALUESTAR入門ビデオ
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD10枚

限定5台

■合計定価¥468,200

セット特価 ¥319,800

20回	(初)¥11,089	(月)¥10,100×19	(ボ)¥57,000×3
36回	(初)¥11,288	(月)¥10,800×35	(ボ) なし

PC-9821
V200

PC-9821V166/S5-C2（D2*）ゲームセット

- ●PC-9821V166/S5-C2
- ●PC-9821V-FD1（増設ドライブ）
- ●Wave Star（サウンドボード）
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド ●FD40枚
- ●To Heart
- ●鬼畜王ランス
- ●EVE burst error
- ●ときめいて誘惑
- ●メイド物語
- ●悪夢95

新発売

■合計定価¥418,900

セット特価 ¥313,000

20回	(初)¥10,390	(月)¥10,100×19	(ボ)¥55,000×3
36回	(初)¥11,315	(月)¥10,600×35	(ボ) なし

PC-9821V166/S5-C2（D2*）基本セット

- ●PC-9821V166/S5-C2
- ●Wave Star（サウンドボード）
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●VALUESTAR入門ビデオ
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD10枚

新発売

■合計定価¥358,200

セット特価 ¥268,000

18回	(初)¥10,876	(月)¥10,000×17	(ボ)¥43,000×3
30回	(初)¥10,956	(月)¥10,800×29	(ボ) なし

PC-9821
V166

PC-9821V166/S7（C・D）基本セット

- ●PC-9821V166/S7（C・D）
- ●Wave Star（サウンドボード）
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●VALUESTAR入門ビデオ
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD10枚

限定5台

■合計定価¥423,200

セット特価 ¥288,000

20回	(初)¥10,360	(月)¥10,100×19	(ボ)¥45,000×3
36回	(初)¥11,557	(月)¥ 9,700×35	(ボ) なし

PC-9821V166/S5（C・D）基本セット

- ●PC-9821V166/S5（C・D）
- ●Wave Star（サウンドボード）
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●VALUESTAR入門ビデオ
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD10枚

限定5台

■合計定価¥373,200

セット特価 ¥258,000

18回	(初)¥10,183	(月)¥ 9,900×17	(ボ)¥40,000×3
30回	(初)¥10,638	(月)¥10,400×29	(ボ) なし

PC-9821V16/S5P-C2（D2*）ゲームセット

- ●PC-9821V16/S5P-C2
- ●PC-9821V-FD1（増設ドライブ）
- ●Wave Star（サウンドボード）
- ●アンプ内蔵スピーカ
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド ●FD40枚
- ●To Heart ●鬼畜王ランス
- ●EVE burst error
- ●ときめいて誘惑
- ●メイド物語
- ●悪夢95

新発売

■合計定価¥374,700

セット特価 ¥279,800

18回	(初)¥10,458	(月)¥10,000×17	(ボ)¥48,000×3
30回	(初)¥11,710	(月)¥11,300×29	(ボ) なし

PC-9821V16/S5P-C2（D2*）基本セット

- ●PC-9821V16/S5P-C2
- ●Wave Star（サウンドボード）
- ●アンプ内蔵スピーカ
- ●キーボードカバー
- ●VALUESTAR入門ビデオ
- ●マウスパッド
- ●OAタップ
- ●クリーナ
- ●FD10枚

新発売

■合計定価¥314,000

セット特価 ¥235,000

15回	(初)¥10,516	(月)¥10,000×14	(ボ)¥59,000×2
24回	(初)¥12,799	(月)¥11,500×23	(ボ) なし

NEC CEREB CanBe & 98MATE X

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。
（送料は一個口につき¥1,000〜¥1,500／消費税別途）

PC-9821C200/C-S1 ゲームセット

●PC-9821C200/C-S1	定価¥498,000
▶PC-DH171（17"ディスプレー）	
▶PC-SP700BK（スピーカ）	
●To Heart	定価¥ 8,800
●鬼畜王ランス	定価¥ 8,500
●EVE burst error	定価¥ 7,800
●ときめいて誘惑	定価¥ 7,800
●メイド物語	定価¥ 7,800
●悪夢95	定価¥ 8,800
●キーボードカバー	定価¥ 2,800
●マウスパッド	定価¥ 2,800
●クリーナ	定価¥ 2,000
●FD40枚	定価¥ 5,800

CEREB
セレブ
PC-9821 C200/C model S1

■合計定価¥560,900

セット特価 ¥358,000

24回	(初)¥10,570	(月)¥10,200×23	(ボ)¥44,000×4
42回	(初)¥11,057	(月)¥10,700×41	(ボ) なし

PC-9821C200/C-S1基本セット

- ●PC-9821C200/C-S1
  - ▶PC-DH171（17"ディスプレー）
  - ▶PC-SP700BK（スピーカ）
- ●キーボードカバー
- ●ご希望のゲームソフト1本（定価¥9,800相当）
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD10枚

■合計定価¥518,200

セット特価 ¥328,000

24回	(初)¥10,083	(月)¥ 9,900×23	(ボ)¥37,000×4
36回	(初)¥11,248	(月)¥11,100×35	(ボ) なし

PC-9821C200/V-S2基本セット

- ●PC-9821C200/V-S2
  - ▶PC-DH28W1（28"ワイドTV）
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●ご希望のゲームソフト1本（定価¥9,800相当）
- ●クリーナ
- ●FD10枚

■合計定価¥718,200

セット特価 ¥498,000

36回	(初)¥10,630	(月)¥10,100×35	(ボ)¥40,000×6
54回	(初)¥15,616	(月)¥12,000×53	(ボ) なし

PC-9821Cu13T/Bゲームセット

- ●PC-9821Cu13T/B
- ●To Heart
- ●鬼畜王ランス
- ●EVE burst error
- ●ときめいて誘惑
- ●メイド物語
- ●悪夢95
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD40枚

■合計定価¥408,900

セット特価 ¥289,800

18回	(初)¥10,572	(月)¥10,000×17	(ボ)¥51,000×3
30回	(初)¥12,544	(月)¥11,600×29	(ボ) なし

PC-9821Ct20/A（A・B）ゲームセット

- ●PC-9821Ct20/A（A・B）
- ●To Heart
- ●鬼畜王ランス
- ●EVE burst error
- ●ときめいて誘惑
- ●メイド物語
- ●悪夢95
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD40枚

■合計定価¥558,900

セット特価 ¥368,000

24回	(初)¥10,193	(月)¥10,000×23	(ボ)¥48,000×4
36回	(初)¥13,838	(月)¥12,400×35	(ボ) なし

98NOTEシリーズ

価格は変動します

- **●PC-9821Ls150/S14**（C・D） 特価~~¥349,800~~
- **●PC-9821Ls12/D10**（C・D） 特価~~¥249,800~~
- **●PC-9821Nr166/X30F** 特価~~¥435,800~~
- **●PC-9821Nr150/X14F** 特価~~¥349,800~~
- **●PC-9821Nr15/S14F** 特価~~¥298,000~~
- **●PC-9821Nr13/D10**（A・B） 特価~~¥235,800~~
- **●PC-9821La13/S14** 特価~~¥229,800~~

PC-9821RaⅡ23/W30プリンタセット

- ●PC-9821RaⅡ23/W30
- ●17インチ・ディスプレー
- ●PM-700C（プリンタ）
- ●プリンタケーブル
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD10枚

PentiumⅡ-233
新発売

■合計定価¥546,800

セット特価 ¥388,000

24回	(初)¥11,098	(月)¥10,100×23	(ボ)¥53,000×4
48回	(初)¥13,089	(月)¥10,200×47	(ボ) なし

PC-9821Xv20/W30基本セット

- ●PC-9821Xv20/W30
- ●17インチ・ディスプレー
- ●Wave Star（サウンドボード）
- ●アンプ内蔵スピーカ
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD10枚

■合計定価¥454,000

セット特価 ¥325,000

24回	(初)¥10,022	(月)¥ 9,900×23	(ボ)¥36,000×4
36回	(初)¥14,040	(月)¥10,900×35	(ボ) なし

PC-9821Xa16/W16基本セット

- ●PC-9821Xa16/W16
- ●17インチ・ディスプレー
- ●Wave Star（サウンドボード）
- ●アンプ内蔵スピーカ
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD10枚

■合計定価¥334,000

セット特価 ¥239,800

18回	(初)¥10,449	(月)¥ 9,900×17	(ボ)¥33,000×3
30回	(初)¥12,148	(月)¥ 9,600×29	(ボ) なし

PC-9821Xa20/W30基本セット

- ●PC-9821Xa20/W30
- ●17インチ・ディスプレー
- ●Wave Star（サウンドボード）
- ●アンプ内蔵スピーカ
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD10枚

■合計定価¥414,000

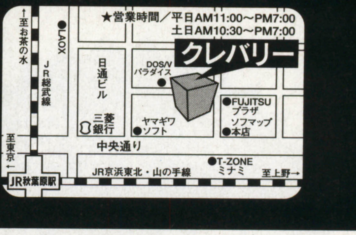
セット特価 ¥299,800

20回	(初)¥10,889	(月)¥10,000×19	(ボ)¥50,000×3
36回	(初)¥11,743	(月)¥10,100×35	(ボ) なし

パソコンショップ クレバリー

本社：〒101 東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F
【振込銀行】三和銀行 秋葉原支店 普通口座：1019565
【振込名義】株式会社クレバリー

お問合せ ご注文は ☎03-5296-1770 FAX.03-5296-1772
受付時間 AM10：00～PM7：00



★DESKPOWERのメモリ・プリンタのセット内容は変更可能です。本体のみでも超特価で販売しております！

FMV DESKPOWER SⅡ15

- FMVS2154/156
  - Pentium-150
  - 32MB
  - 1.6GBHDD
  - 15"CRT
  - 8倍速CD-ROM
  - 33.6KFAXモデム
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD10枚
- 人気CD-ROMソフト
- FMV入門ビデオ

一太郎8 Word97 新発売

DESKPOWER SⅡ15

Ⓐ16MBパワーアップセット(合計48MB)
クレバリー特価
ⒷBJC-240Jプリンタセット
プライスNo.1宣言!!

FMV DESKPOWER SⅡ165

- FMVS21654/1656
  - MMX Pentium-166
  - 32MB
  - 2.1GBHDD
  - 15"CRT
  - 8倍速CD-ROM
  - 33.6KFAXモデム
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD10枚
- 人気CD-ROMソフト
- FMV入門ビデオ

一太郎8 Word97 新発売

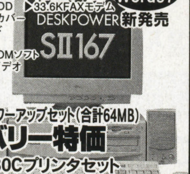
DESKPOWER SⅡ165

Ⓐ16MBパワーアップセット(合計48MB)
クレバリー特価
ⒷBJC-240Jプリンタセット
プライスNo.1宣言!!

FMV DESKPOWER SⅡ167

- FMVS21674/1675
  - MMX Pentium-166
  - 32MB
  - 2.1GBHDD
  - 17"CRT
  - 8倍速CD-ROM
  - 33.6KFAXモデム
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD10枚
- 人気CD-ROMソフト
- FMV入門ビデオ

一太郎8 Word97 新発売



Ⓐ32MBパワーアップセット(合計64MB)
クレバリー特価
ⒷMJ-830Cプリンタセット
プライスNo.1宣言!!

FMV DESKPOWER SⅡ205

- FMVS22054/2056
  - MMX Pentium-200
  - 32MB
  - 2.5GBHDD
  - 15"CRT
  - 12倍速CD-ROM
  - 33.6KFAXモデム
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD10枚
- 人気CD-ROMソフト
- FMV入門ビデオ

一太郎8 Word97 新発売

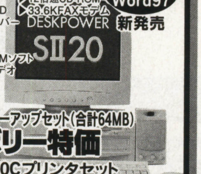
DESKPOWER SⅡ205

Ⓐ16MBパワーアップセット(合計48MB)
クレバリー特価
ⒷBJC-420Jプリンタセット
プライスNo.1宣言!!

FMV DESKPOWER SⅡ20

- FMVS2204/205
  - MMX Pentium-200
  - 32MB
  - 2.5GBHDD
  - 薄型17"CRT
  - 12倍速CD-ROM
  - 33.6KFAXモデム
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD10枚
- 人気CD-ROMソフト
- FMV入門ビデオ

一太郎8 Word97 新発売



Ⓐ32MBパワーアップセット(合計64MB)
クレバリー特価
ⒷPM-700Cプリンタセット
プライスNo.1宣言!!

FMV DESKPOWER TⅡ16

- FMVT2164/165
  - MMX Pentium-166
  - 32MB
  - 2.5GBHDD
  - 15"CRT
  - 8倍速CD-ROM
  - 33.6KFAXモデム
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD10枚
- 人気CD-ROMソフト
- FMV入門ビデオ

一太郎8 Word97 新発売

DESKPOWER TⅡ16

Ⓐ32MBパワーアップセット(合計64MB)
クレバリー特価
ⒷMJ-830Cプリンタセット
プライスNo.1宣言!!

FMV DESKPOWER TⅡ20

- FMVT2204/205
  - MMX Pentium-200
  - 32MB
  - 3.2GBHDD
  - 17"ダイヤモンドトロン
  - 12倍速CD-ROM
  - 33.6KFAXモデム
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD10枚
- 人気CD-ROMソフト
- FMV入門ビデオ

一太郎8 Word97 新発売

DESKPOWER TⅡ20

Ⓐ32MBパワーアップセット(合計64MB)
クレバリー特価
ⒷPM-700Cプリンタセット
プライスNo.1宣言!!

FMV シリーズ DESKPOWER

●FMVSⅡ151～3	¥185,000
●FMVSⅡ16A1～A3	¥199,800
●FMVSⅡ1651～3	¥233,000
●FMVSⅡ1671～3	¥263,000
●FMVSⅡ2051～53	¥262,000
●FMVSⅡ201～3	¥293,000
●FMVTⅡ161～3	¥255,000
●FMVTⅡ201～3	¥353,000
●FMVTPⅡ201～3	¥389,800

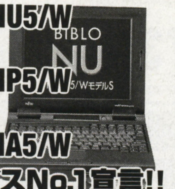
在庫限りの大放出!!

FMV BIBLO

一太郎8 Word97

新発売

FMV-5133NU5/W
FMV-5133NP5/W
FMV-5150NA5/W



プライスNo.1宣言!!
ぜひ一度お電話ください。

IBM Aptiva J35

限定特価品

〈仕様〉
- Pentium-133
- 17インチCRT
- 1.6GBハードディスク
- 6倍速CD-ROM
- 16MBメモリ
- 28.8K FAXモデム
- Windows95
- 一太郎Ver6.3
- ロータス・スーパーオフィス96
- その他ソフト多数

限定10台

限定特価 **¥158,000**

★ディスプレー・プリンタなどのSETの組み合わせ及びクレジットの回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。

周辺機器特価コーナー

ディスプレー

●NEC	PC-TM171	特価¥86,800
●NEC	PC-KM174R	特価¥95,800
●iiyama	MF-8517E	特価¥51,500
●iiyama	MT-8617E	特価¥63,800
●iiyama	MT-8621E	特価¥145,000
●SONY	CPD-17SF9	特価¥66,800
●三菱	RD-17V	特価¥64,800
●三菱	RD-17GXⅡCLEAR	特価¥71,800
●三菱	RD-21GXⅡ	特価¥165,000

プリンタ

●Canon	BJC-240J	特価¥22,500
●Canon	BJC-420J	特価¥28,800
●Canon	BJC-620JW	特価¥45,800
●Canon	BJC-455J	特価¥49,800
●Canon	BJC-35vⅡ	特価¥32,990
●Canon	LBP-210	特価¥39,980
●EPSON	MJ-6000C	特価¥108,000
●EPSON	LP-700W(レーザー)	特価¥44,500
●EPSON	LP-1700S	特価¥76,800
●FUJITSU	XJS-400	特価¥43,800

メモリ

●I・O	NE-SD4100-16MT	特価¥12,080
●I・O	NE-SD4100-32MT	特価¥23,500
●I・O	NE-EDO-8MX2T	特価¥12,880
●I・O	NE-EDO-16MX2T	特価¥23,500
●I・O	NE-EDO-32MX2T	特価¥44,500
●I・O	NE-ECC-8MX2T	特価¥14,500
●I・O	NE-ECC-16MX2T	特価¥26,800
●I・O	NE-ECC-32MX2T	特価¥50,500
●I・O	NE-SIMXA-8MX2T	特価¥14,500
●I・O	NE-SIMXA-16MX2T	特価¥26,800
●I・O	NE-SIMXA-32MX2T	特価¥50,500
●I・O	NE-SIMXB-8MX2T	特価¥12,880
●I・O	NE-SIMXB-16MX2T	特価¥23,500
●I・O	NE-SIMXB-32MX2T	特価¥44,500
●I・O	NE-SIM32-H16MT	特価¥12,080
●I・O	NE-SIM32-H32MT	特価¥23,500
●I・O	NE-SIM36-H16MT	特価¥13,880
●I・O	NE-SIM36-H32MT	特価¥26,800
●I・O	Cb234-16M	特価¥18,800
●I・O	Cx34-16M	特価¥20,800
●I・O	Nb64-16MT	特価¥14,500
●I・O	Nb64-32MT	特価¥26,800
●I・O	Nr64-16MT	特価¥12,880
●I・O	Nr64-32M	特価¥23,500
●I・O	Nr64-64ME	特価¥44,500
●メルコ	ESD-16MH	特価¥12,880
●メルコ	ESD-32MH	特価¥23,500
●メルコ	EMH-16MH	特価¥12,880
●メルコ	EMH-32MH	特価¥23,500
●メルコ	EMH-64MH	特価¥44,600
●メルコ	EMH-E32MH	特価¥26,800
●メルコ	EMH-E64MH	特価¥50,800
●メルコ	EMW-P32MH	特価¥23,500
●メルコ	EMW-P64MH	特価¥44,600
●メルコ	EMF-P32MH	特価¥23,500
●メルコ	EN8-16MH	特価¥14,500
●メルコ	EN8-L32MH	特価¥23,500
●メルコ	EN8-T64MH	特価¥45,980
●メルコ	EN8-32MH	特価¥26,800
●メルコ	EN8-64MH	特価¥50,800
●メルコ	VMH-16MH	特価¥12,880
●メルコ	VMH-32MH	特価¥23,500
●メルコ	VMH-64MH	特価¥44,600
●メルコ	VMH-E32MH	特価¥26,800
●メルコ	VMH-E64MH	特価¥50,800
●メルコ	VMC-W32MH	特価¥23,500
●メルコ	VMB-W32MH	特価¥27,400
●メルコ	VD8-16MH	特価¥14,500
●メルコ	VD8-32MH	特価¥26,800
●メルコ	VSG-32MH	特価¥23,500
●メルコ	VED-E32MH	特価¥26,800

※その他のI・O、メルコの商品はお問い合わせください。

ハードディスク

●メルコ	DSC-U2000(Ultra SCSI)	特価¥51,800
●メルコ	DSC-U3000(Ultra SCSI)	特価¥56,800
●メルコ	DSC-D2000PS(PCI用I/F付)	特価¥48,800
●メルコ	DSC-S2000S	特価¥41,500
●I・O	UHDS-H2G	特価¥47,500
●I・O	HDVS-2G	特価¥38,000
●I・O	HDVS-2G/98ⅢP(I/F付)	特価¥43,800
●I・O	HDVS-2G/SPCI	特価¥48,990
●I・O	HDI-3.2G/DV(DOS/V・IDE)	特価¥46,500
●I・O	HDI-3.2G/98(内蔵・IDE)	特価¥47,500
●I・O	HDI-2.1G/98(内蔵・IDE)	特価¥36,800

CD-ROM・MO・ZIP

●I・O	CDV-PX12(12倍速)	特価¥23,800
●I・O	CDV-PX12/PCSC(12倍速ノート)	特価¥28,800
●I・O	CDC-AB86(8倍速6連装)	特価¥22,980
●I・O	CDC-TX86(8倍速6連装)	特価¥30,500
●I・O	CDV-AB16(16倍速ファイルベイ)	特価¥19,800
●I・O	MOF-640(MO)	特価¥69,800
●I・O	MOF-230W(MO)	特価¥43,300
●I・O	CDR-PVX24(CD-R)	特価¥58,990
●メルコ	CDS-S16(16倍速)	特価¥25,200
●メルコ	CDS-D16C(16倍速ノート)	特価¥32,800
●メルコ	CDI-16FB(16倍速ファイルベイ)	特価¥19,300
●メルコ	CDS-2W6R(CD-R)	特価¥58,500
●メルコ	MOS-S640(MO)	特価¥67,980
●メルコ	MOS-S230(MO)	特価¥38,800
●メルコ	MON-D230C(ノート用MO)	特価¥45,800
●メモレックス	Z100P(ZIP)	特価¥19,500

外付ドライブ & 増設ドライブ

●NEC	PC-FD321DH	特価¥16,800
●NEC	PC-9821V-FD1	特価¥13,000
●NEC	PC-9821RA-FD1	特価¥13,000
●NEC	PC-9821XA-E02	特価¥13,000
●R&D	FDD-3SZ(3.5"1FDD)	特価¥13,500
●R&D	FDD-3WZ(3.5"2FDD)	特価¥20,500
●R&D	FDD-5SZ(5"1FDD)	特価¥17,800
●R&D	FDD-5WZ(5"2FDD)	特価¥26,800
●R&D	FDD-1MX(FDDインターフェース)	特価¥ 8,800

マルチメディア

●ヤマハ	YST-M7(スピーカ)	特価¥ 5,980
●ヤマハ	YST-M15(スピーカ)	特価¥ 7,980
●ヤマハ	YST-M20DSP(スピーカ)	特価¥ 9,980
●NEC	PC 3Dエンジン+ULTIM@TE	特価¥14,500
●NEC	PC 3Dエンジン+バイオハザード	特価¥17,500
●NEC	PC-9801-118(サウンドボード)	特価¥17,800
●NEC	PC-9801-86(サウンドボード)	特価¥19,800
●キュービジョン	Card86-R(98ノート用FM音源)	特価¥17,800
●キュービジョン	Wave SMIT	特価¥24,500
●キュービジョン	Wave Star	特価¥18,800
●キュービジョン	MIDI Star/GS	特価¥14,500
●Adaptec	AHA-1510B/J97	特価¥10,200
●Adaptec	AHA-1520B/J97	特価¥15,200
●Adaptec	AHA-2940AU/J97	特価¥28,800
●Adaptec	AHA-2920/J97	特価¥17,300
●Adaptec	AHA-1460A/J97	特価¥13,800
●ラトック	REX-9530A(SCSIⅡカード)	特価¥13,000
●ラトック	REX-9530M(SCSIⅡカード)	特価¥13,000
●メルコ	WGP-VG2DX	特価¥16,980
●メルコ	WGP-VG4DX	特価¥20,000
●I・O	GA-PVR3D4/PCI	特価¥13,800
●I・O	GA-PG3DVX4/98PCI	特価¥29,300
●I・O	GA-PG3DVX8/98PCI	特価¥36,700
●I・O	GA-PGDX2/98PCI	特価¥15,800
●I・O	GA-PGDX4/98PCI	特価¥19,800
●I・O	GA-PRTV4/PCI	特価¥22,980
●I・O	GA-PRTV4/98PCI	特価¥22,980

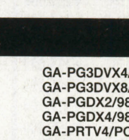
スキャナ、モデム & デジタルカメラ他

●EPSON	GT-2000WIN(スキャナ)	特価¥28,990
●EPSON	GT-5000WIN(スキャナ)	特価¥34,800
●EPSON	GT-8500WIN(スキャナ)	特価¥49,800
●EPSON	GT-9500WIN(スキャナ)	特価¥98,000
●SHARP	JX-250W2(スキャナ)	特価¥48,800
●SHARP	JX-150(スキャナ)	特価¥23,980
●マイクロデータ	FIC Scan300(スキャナ・キット付)	特価¥34,800
●NEC	Aterm IT-55DSU(TA)	特価¥38,000
●ヒューコム	HUCOM-EX-W(33.6K対応モデム)	特価¥ 9,980
●ヒューコム	HUCOM-EX336W(33.6Kモデム)	特価¥14,800
●TDK	DF3314EX(33.6Kモデムカード)	特価¥25,800
●TDK	DF3314ES(33.6Kモデムカード)	特価¥20,980
●OLYMPUS	C-800L(デジカメ)	特価¥92,800
●RICHO	DC-2E(デジカメ)	特価¥39,500
●RICHO	DC-2L(デジカメ)	特価¥57,800
●SHARP	MD-PS1(デジカメ)	特価¥93,800
●SONY	DSC-F1(デジカメ)	特価¥64,800
●CASIO	QV-100(デジカメ)	特価¥39,800
●CASIO	QV-300(デジカメ)	特価¥52,980
●Canon	PowerShot30T(デジカメ)	特価¥35,800
●Canon	PowerShot350(デジカメ)	特価¥46,980
●Canon	PowerShot600N(デジカメ)	特価¥79,800
●マイクロソフト	OFFICE97PRO	特価¥54,800
●マイクロソフト	OFFICE97PRO(マウス付)	特価¥58,000
●マイクロソフト	OFFICE97 Proアップグレード	特価¥32,500
●マイクロソフト	OFFICE97 Proアップグレード(マウス付)	特価¥35,800
●NEC	MS-Windows Ver3.1	特価¥16,800
●NEC	MS-DOS Ver6.2	特価¥ 9,800
●ワコム	Art PadⅡSerial	特価¥13,980
●ワコム	Art PadⅡPro Serial	特価¥26,800

EPSON newカラリオ

PM-700C	特価¥41,800
MJ-930C	特価¥56,500
MJ-830CS	特価¥32,500
MJ-510CS	特価¥23,500

(Aタイプ)



- 650(W)×700(D)×1,351(H)mm
- 17インチモニタ対応

特価¥9,800

(Cタイプ)

- 800(W)×690(D)×1,353(H)mm
- タワー型パソコンに最適

特価¥10,800

これなら安心!!クレバリー通販システムのご案内

ご注文方法 ●電話かFAXにてご注文ください。●ご覧頂いた雑誌名(何月号)と注文される商品名をお伝えください。●お支払いは現金一括か代引(着払)かクレジットかをお伝えください。●納期・送料・代引手数料・合計金額をお知らせ致します。●商品のお届け希望日、お届けの時間帯(午前・午後・夕方6時すぎ)をお伝えください。

お支払方法 《銀行振込みの場合》●お近くの銀行から上記の口座(本誌の当社社名隣に記載)へお振込みください。●電信扱いでお振込みください。(振込み手数料はお客様のご負担とさせて頂きます。)●ご入金確認後、宅配便にてお届け致します。

《代金引換(着払い)の場合》●商品到着時に、商品と引き換えに代金をお支払い頂きます。●右記代引手数料が別途加算されます。

★3万円未満	500円
★3万円以上～10万円未満	1000円
★10万円以上～30万円未満	1500円
★30万円以上～40万円未満	2500円
★40万円以上～60万円未満	3000円
★60万円以上～90万円未満	4500円

《クレジット(分割・ボーナス一括)の場合》
●注文後、クレジット用紙を郵送致します。ご記入の上、ご返送ください。●クレジット会社の審査後、承認がおり次第、商品を発送致します。

支払回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
手数料(%)	2.0	2.5	3.2	5.0	5.3	7.0	8.5	10.0	10.5	13.5	14.5	18.0	19.5	23.5	25.0

送料 ●本体・ディスプレー・プリンター等大きな荷物は1個口1500円、周辺機器等小さな荷物は1個口1000円～1200円の送料となります。(沖縄・離島は別途必要となります。)

《保証及び修理サービス》●商品には全てメーカー保証が付いています。●故障時には、弊社またはお近くのメーカー修理サービスセンターに送るか持ち込んで頂いて修理を受けて頂きます。●送って頂く時の送料はお客様のご負担、返送時の送料は弊社またはサービスセンターの負担となります。

《初期不良》●初期不良(到着日から7日以内)の場合は同じ商品の新品と交換致します。(送料は往復、弊社負担)但し、箱・説明書等すべてある場合●初期不良によるキャンセルはお受けできません。

《キャンセル条件及びご注意点》①商品の出荷前のキャンセルは次のような条件でキャンセル可能です。(但し、お取り寄せ品は出荷前でも不可)＊銀行振込み後にキャンセルをする場合：キャンセル料3000円＊クレジットの審査がおりた後にキャンセルをする場合：キャンセル料5000円＊代引きでご注文の商品を出荷後、到着前の場合はキャンセル料3000円と往復の運賃をお客様にご負担頂きます。②商品到着後、3日以内にお申し出があれば未開封・未使用の場合に限りキャンセルをお受け致します。但し、それまでにかかった費用・往復の送料及びキャンセル料はお客様にご負担頂きます。③3日以内であっても、開封済または使用済の商品・お取り寄せ品・ソフトウェア・消耗品の返品は一切できません。

超ベリ安
梅雨をぶっとば
セール実施中

Bitmapの安心信頼・全国通販

AM10:30－PM7:30（水曜定休） CALL 受付!

通販申込ダイヤル **0492-89-2369**

メーカー保証付・初期不良新品交換・NECパソコンの買取、下取、中古販売

FAX 83-0863

初心者大歓迎の店

各種サポートOK! 周辺機器の取付調整、ソフトウエアのインストールなど各種サポートをご注文時にお申込み下さい。格安料金にて承ります。

通販特価は5月15日現在のもので、変動する場合があります。尚、特価には消費税、配送、サポート料等は、含まれておりません。

今月のおすすめセット

セットの組み合せ及びクレジットの支払回数は、ご希望に応じて、自由に設定できます。

7-B1 NEC 98バリュースターV166セット

- PC-9821V166／S5C,D
  MMX－166MHz メモリ32MB HD2.0GB CD(8倍速)
  モデム33.6K ワープロ表計算ソフトetc 15"CRTモデル
- カラープリンタ PR101／J200
- プリンタケーブル
- サウンドボード SXM－F
- ゲームソフト 信長の野望将星録
- マウスパッド
- クリーニングディスク
- キーボードーカバー

合計定価 ¥412,500

通販特価 **¥273,000**

¥12,700×24回／¥8,900×36回／¥7,700×24回・ボーナス¥30,000×4回

7-B2 富士通 デスクパワーSII165セット

- FMVSII1651,1653
  MMX－166MHz メモリ32MB HD2.1GB CD(8倍速)
  モデム33.6K ワープロ表計算ソフトetc 15"CRTモデル
- カラープリンタ MJ－810C
- プリンタケーブル
- ゲームソフト トウ・ハート
- マウスパッド
- クリーニングディスク
- キーボードーカバー

合計定価 ¥384,700

通販特価 **¥279,800**

¥13,150×24回／¥9,100×36回／¥8,100×24回・ボーナス¥30,000×4回

7-B3 IBM アプティバT95セット

- Aptiva T95
  MMX－200MHz メモリ32MB HD4.2GB CD(最大16倍速)
  モデム33.6K ワープロ表計算ソフトetc 17"CRTモデル
- カラープリンタ BJC－620J
- プリンタケーブル
- 増設メモリ32MB
- マウスパッド
- クリーニングディスク
- キーボードーカバー

合計定価 OP

通販特価 **¥393,000**

¥18,300×24回／¥12,800×36回／¥7,800×36回・ボーナス¥30,000×6回

オリジナルパソコン作れます DOS／Vパソコン組立実習開催中!

DOS／Vパーツ CPU・マザーボード・ケース・HDD・FDD・CD－ROM メモリ・ビデオカード・キーボード・CPUクーラー・マウスetc

パソコン

NEC	PC-9821V13/S5C3,D3	¥178,000
	PC-9821V166/S7C,D	¥254,000
	PC-9821V200/M7C,D	¥335,000
	PC-9821V200/S7C	¥289,000
	PC-9821CT20/AA,B	¥338,000
	PC-9821NR13/D10A,B	¥255,000
	PC-9821NR15/S14F	¥319,000
	PC-9821LS150/S14	¥395,000
IBM	Aptiva T85	¥297,000
	Aptiva J52	¥198,000
富士通	DESKPOWERS2-1654	¥253,000
	DESKPOWERS2-1674	¥283,000
	FMV53NP5S4	¥355,000
Apple	PM7300/180	¥255,000
	PM7600/200	¥329,000
SHARP	MN-6550D	¥355,000
	MN-7750	¥409,000
	PC-5100D	¥253,000
東芝	リブレット PA-1237CA	¥168,000
SOTEC	WinBookBird 150/G	¥289,000
	Quattoro V150X	¥309,000
	WinBook Slim	¥229,000

新製品についても、お問い合わせ下さい。

モニタ

21"	飯山	MT-8621E	¥148,000
	三菱	RD-21GX	¥168,000
17"	三菱	RD-17V	¥ 65,000
	三菱	RD-17GX2	¥ 72,800
	ソニー	CPD-17SF9	¥ 69,800
	飯山	MT-8617E	¥ 64,800
	エレコム	HRM-L17	¥ 58,000
	NEC	PC-KM175	¥ 79,800
15"	ソニー	CPD-15SF9	¥ 49,800
	三菱	RD-15M	¥ 39,800
	富士通	15"CRT	¥ 29,800

新古パソコン

NEC		
	PC-9821V12/S7RC	¥175,000
	PC-9821V16/M7C,D	¥235,000
	PC-9821V20/M7C,D	¥269,000
	PC-9821XC13/S5A,B	¥185,000
	PC-9821XC13/M7A,B	¥185,000
	PC-9821CR13/TA,B	¥165,000
	PC-9821XA10/K8Z	¥ 99,000
	PC-9821XA13/W12	¥155,000
IBM		
	Aptiva J31	¥169,000
	Aptiva 770	¥169,000
	TP535-MF9	¥268,000
Apple		
	Performa 5430	¥188,000
TOSHIBA		
	Libretto 30CT	¥ 99,800
SHARP		
	MN-W100	¥258,000

在庫商品限りで完売となります。お早めにご利用ください

プリンタ

キヤノン	BJC-35V2	¥ 34,800
	BJC-240J	¥ 25,800
	BJC-420J	¥ 31,800
	BJC-455J	¥ 51,000
	BJC-620JW	¥ 44,000
エプソン	PM-700C	¥ 44,800
	MJ-830C	¥ 30,800
	MJ-930C	¥ 57,800
	MJ-3000C	¥ 64,800
	MJ-6000C	¥105,000
NEC	PC-PR101/J200	¥ 24,800
	PC-PR1000EW	¥ 39,800
アルプス	MD-4000J	¥ 58,000
	MD-2300J	¥ 72,000

その他の周辺機器については、お問い合わせ下さい。

ハードディスク

	98BX,BA,Xe,Xs,Xp,Bs,Bp,BX2,BS2,BA2専用ベイ		
メルコ	DNB－340	内蔵340MB	¥24,800
	98Xa7,Xa9,Xa10,Xa12,Xa13,Xa16,Xa20,Vシリーズ,ドライブベイ		
	DBI－N2000	内蔵2GB	¥42,400
	98NOTE NS/E,NS/R,NS/T,NX/C,NS/A,NA,Ne		
	DNN－T540	内蔵540MB	¥31,800
	98NOTE Nd,Ne2,Ne3,Nx,Na7,Na9,Na12,Na13		
	DNN－T1000	内蔵1GB	¥39,800
	PC-9801,PC9821シリーズ(一部の機種を除く)		
	DSC－N2000N	外付2GB	¥51,800
	DOS／V(OADG仕様)マシン・PC98・MAC増設用		
	DSC－S2000S	外付2GB	¥43,800
	98ドライブベイ専用		
	DBI－N2500	内蔵2.5GB	¥46,400
	PC－9821シリーズ・DOS／V PCIバス		
IOデータ	UHDS－H4G	外付4GB	¥78,400
	PC-9801,9821シリーズ(一部の機種を除く)		
	HDVS－2G／98IIIP	外付2GB	¥45,400
	DOS／V(OADG仕様)マシン		
	HDVS－2G／ISA	外付2GB	¥49,400
	98NOTE Nd,Ne2,Ne3,Nx,Na7,Na9,Na12,Na13		
	HDNS－2G	内蔵2GB	¥55,800
	Apple Macintosh		
	HDVS－2G／AP	外付2GB	¥43,000
	98Xa7,Xa9,Xa12,Xa13,Xa16,Vシリーズドライブベイ用		
	HDI－3.2G／98	内蔵3.2GB	¥52,000
	DOS／Vマシン増設IDE		
	HDI－3.2G／DV	内蔵3.2GB	¥51,200

フロッピーディスク

αデータ	3.5"×1ドライブ(98)	¥14,500
	3.5"×2ドライブ(98)	¥21,800
	5"×1ドライブ(98)	¥19,500
	5"×2ドライブ(98)	¥28,800

グラフィックアクセラレータ

メルコ	WHP-PM8	¥39,800
	WGN-V4	¥18,400
	TGP-VR4	¥14,400
IOデータ	GA-DRV4/98	¥18,400
	GA-PG3DX4/98PCI	¥20,000
	GA-PG3DX4/PCI	¥20,000

メモリ

IOデータ	NE-SIMXA-32M×2T	¥52,600
	NE-SIMXB-32M×2T	¥46,400
	NE-ECC-16M×2T	¥27,200
	NE-ECC-32M×2T	¥52,800
	NE-EDO-16M×2T	¥23,800
	NE-EDO-32M×2T	¥46,400
	EDO326-16M×2T	¥23,800
	EDO326-32M×2T	¥46,400
	DV-SIM326-16M×2T	¥23,800
	DV-SIM326-32M×2T	¥46,400
メルコ	EMF-P16MH	¥12,800
	EMF-P32MH	¥23,800
	EMW-P32MH(16M×2)	¥23,800
	EMW-P64MH(32M×2)	¥46,400
	EMH-32MH(16M×2)	¥23,800
	EMH-64MH(32M×2)	¥46,400
	VMC-W32MH(16×2)	¥23,800
	VMC-W64MH(32×2)	¥46,400
	VMH-32MH(16M×2)	¥23,800
	VMH-64MG(32M×2)	¥46,400

CD／MOドライブ

三菱	MK-640F7-WIN	¥84,800
	MK-230L3	¥47,800
富士通	SMB-640D2	¥69,800
メルコ	MOS-S230	¥39,800
	MOS-S640	¥71,800
	MOS-A640	¥76,800
IOデータ	MOF-640	¥71,800
	MOF-230W	¥43,800
	MOF-640/98IIIP	¥85,600
メルコ	CDI-16FB	¥19,800
	CDS-S16	¥26,200
IOデータ	CDC-TX86	¥31,800
	CDC-AB86	¥23,800
	CDV-AB16	¥19,800
	CDV-PX12	¥26,200
メルコ	CDS-2W6R	¥61,600
IOデータ	CDR-PVB24	¥52,600

モデム&TA

NEC	PC-IT45S1	¥32,800
	PC-IT55D1	¥43,800
メガソフト	Power 14400	¥ 9,800
オムロン	MA-2814	¥14,800
メルコ	IND-M288S	¥17,800
アイワ	PV-EF2880	¥15,800
ヒューコム	HUCOM-EX336	¥15,000

デジタルカメラ

コダック	DC40	¥59,800
リコー	DC-2L	¥54,800
カシオ	QV-100	¥34,800
ソニー	DSC-F1	¥59,800

サウンドボード

NEC	PC-9801-86	¥18,800
	PC-9801-118	¥17,000
メルコ	SXM-F(FM)	¥ 7,800
Qビジョン	WaveStar	¥17,800
	WaveSMIT	¥24,800
	WaveMasterカード	¥33,800

スキャナ

キヤノン	CanoScan300	¥37,800
EPSON	GT-5000WINP	¥35,800
	GT-8500WIN	¥52,800

中古パソコン

PC98FA/U2+KD882	¥34,800
PC98BX2/U2+KD1521	¥44,800
PC98RA21+XC1498II	¥17,800
PC98XP/U8W+増設メモリ16MB	¥69,800
PC98RA51+14"モニタ	¥19,800

ソフト(ゲーム&ビジネス)

25%OFFより（一部のソフトを除く） 新作予約受付中!

ご希望のソフトを指定していただければ、お取寄せ致します

小・中・高生 会員大募集

成績アップ学習ソフト=ラインズ先生Win95 新発売

自宅で好きな時間に好きなだけマイペース学習!知らずに夢中になり、だんだん勉強がおもしろくなる!こんな学習法があります。当店へ資料をご請求下さい。

申込方法

まず0492－89－2369にお電話ください。
住所・名前・電話番号・注文商品・支払方法をお伺いします。
FAXの場合は、注文書に必要事項をご記入の上、送信して下さい。
折り返し、合計金額、発送予定日等FAX致します。

支払方法

銀行振込	最寄りの金融機関より右記口座へ電信扱いでお振り込み下さい
現金書留	最寄りの郵便局より左記住所へ速達でご送金下さい
代金引換	お届け時、商品と引換えにお支払い下さい 別途、代引手数料が必要です。
クレジット	クレジット申込用紙送付しますので、記入後ご返送下さい。

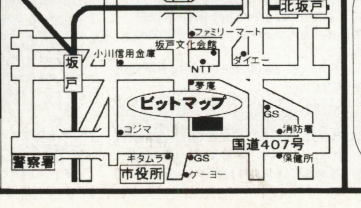
あさひ銀行 北坂戸支店
（普通）3573916
パソコンショップ
ビットマップ

商品の発送は、入金確認後、在庫品は2－3日お取り寄せ品は、1週間程度でお届けします。尚、クレジットの場合は、審査・承認後となります。送料は、800円／個より(地域、大きさにより異なります)

パソコンショップ
ビットマップ
AVIC・アビック通販部

350－02 埼玉県坂戸市清水町46－40－103
店舗営業時間 AM10:30-PM7:30 毎週水曜定休

店舗ご案内



◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。

また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料（消費税込料金となっております。）

電気店	￥16,000	マイコンBASICマガジン	￥6,120
ラジオの製作	￥ 8,400	OAビジネスパソコン	￥6,800
電波新聞縮刷版	￥82,000		

■ 年間購読の特典

①特別号も通常の定価でご購読いただけます。
②電気店は13冊分の購読ができます。
③ＯＡビジネスパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

∴振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。
お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

払込取扱票

通常払込料金
加入者負担

02	東京		
口座番号（右詰めにご記入ください）	0 0 1 5 0 - 3 - 5 1 9 6 1	金額	※ 千 百 十 万 千 百 十 円
加入者名	株式会社 電波新聞社	料金	特殊取扱

通信欄

※定期購読誌名	*新規 継続	購読期間	送金額（送料当社負担）
		年 月号より 年間	円

御希望誌・ソフト・グッズ名	冊数	送金額（送料共）
		円
		円

フリガナ 送付先住所 □□□-□□	産業分類	所属又は職種
フリガナ 送付先御氏名	電話 TEL	年令 才	性別 男・女

払込人住所氏名
（郵便番号　　　　　　）
※

（電話番号　　　　－　　　－　　　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）（私製承認 東 第1005号）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号	0 0 1 5 0 - 3　通常払込料金加入者負担 右詰めにご記入ください 5 1 9 6 1
加入者名	株式会社 電波新聞社
金額	※ 千 百 十 万 千 百 十 円
払込人住所氏名	※
料金	（消費税込み）円
特殊取扱	

受付局日附印

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

（消費税込料金となっております）

97．4現在

図解エレクトロニクス工作⑩	1,835円	〒310円	通信サービスのしくみ	2,039円	〒310円
LAN対応データベースの構築ガイド	2,854円	〒310円	デジタルICのすべて	1,937円	〒310円
ロータス・アプローチ96活用ガイド	1,835円	〒310円	DVD & DVC 入門基本18章	1,529円	〒310円
Windows 95 活用ガイド	1,631円	〒310円	オール・アバウト・ウォーザード	1,509円	〒310円
ロータス・ワードプロ96活用ガイド	1,835円	〒310円	ビジュアルBASIC講座	1,988円	〒310円
新ビデオ技術ハンドブック	2,345円	〒310円	衛星のすべて（改訂版）	1,988円	〒310円
マルチメディアの基礎技術	2,039円	〒310円	エレクトロニクス用語辞典・改訂版	4,689円	〒380円
SEのための情報・システム工学入門	2,039円	〒310円	パソコン認定試験合格対策試験問題集 3級・4級	2,039円	〒310円
VTRのすべて増補改訂版	2,141円	〒310円	衛星放送の越境と自由化	1,529円	〒310円
TVのすべて改訂版	1,988円	〒310円	JRA-VAN通信スターターブックforウィンドウズ	3,975円	〒240円
マイクロAccess 95活用ガイド	1,835円	〒310円	アマチュア無線受験マニュアル	1,988円	〒380円
新オシロ・ロジアナ入門講座	2,243円	〒310円	CD技術のすべて	2,039円	〒310円
まんが電気学入門増補改訂版	1,325円	〒310円	新トランジスタと半導体入門基本18章	1,631円	〒310円
図解コンピュータ基礎工学入門	1,937円	〒310円	たのしい電子工作④	1,580円	〒310円
マイクロコンピュータのすべて	1,937円	〒310円	これから始める人の電気学入門講座	1,937円	〒380円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社，支局へお問合わせ下さい。

東京本社 03－3445－8201（ダイヤルイン）
大阪本社 06－203－3361
西部本社 092－431－7411
名古屋支局 052－261－4541
札幌支局 011－641－5591
仙台支局 022－227－7211
関東総局 0273－26－3206
静岡支局 054－289－0121
新潟支局 025－245－2526
松本支局 0263－36－2266
金沢支局 0762－63－8661
京都支局 075－221－8021
広島支局 082－228－5581
高松支局 0878－61－3111
鹿児島支局 099－226－3630

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

機種名			
プログラム名			
氏名		年令	才
住所	〒		
TEL番号		応募年月日	年 月 日

キリトリ線

マイコンBASICマガジン 応募カード

郵便はがき

切手をお貼り下さい

141-□□

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社

月刊
マイコンBASICマガジン
編集部⑦

ご住所 （ふりがな）	〒 都・道 府・県		
電　話	—　—		
ご氏名 （ふりがな）		年　令	才
		性　別	男・女

職業：　勤務先または学校名：

本誌を　毎月　・時々　・初めて 読む　何人で読みますか　（　）人

お楽しみプレゼント ⑦応募欄

＊286ページにお楽しみプレゼントのコーナーがあります。希望賞品番号と賞品名を一つだけご記入ください。

希望賞品名：

インターネット・アンケート

・すでに始めている（月平均　時間）　・開始予定（　月）　・興味なし

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン⑦ 愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。

パソコン＿＿＿＿＿＿＿＿

Windows環境にある(95　3.1)　ない

周辺機器＿＿＿＿＿＿＿＿

ゲーム機＿＿＿＿＿＿＿＿

●今後購入予定のコンピュータ機器は？

パソコン＿＿＿＿＿＿＿＿

周辺機器＿＿＿＿＿＿＿＿

ゲーム機＿＿＿＿＿＿＿＿

●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は？

①＿＿＿＿　②＿＿＿＿　③＿＿＿＿

●今月号の本誌でつまらなかった記事(タイトル名)は？

＿＿＿＿＿＿＿＿

●くわしく紹介してほしいソフトは？

対応機種：＿＿＿＿

●くわしく紹介してほしいパソコン/ゲーム機/周辺機器は？

＿＿＿＿＿＿＿＿

●パソコンを家族の中で誰といっしょに使用していますか？

1人で　お父さん　お母さん　兄　弟

姉　妹　その他(　　　　　　)

●広告資料請求欄●右のリストの番号を記入してください。

広告資料番号										

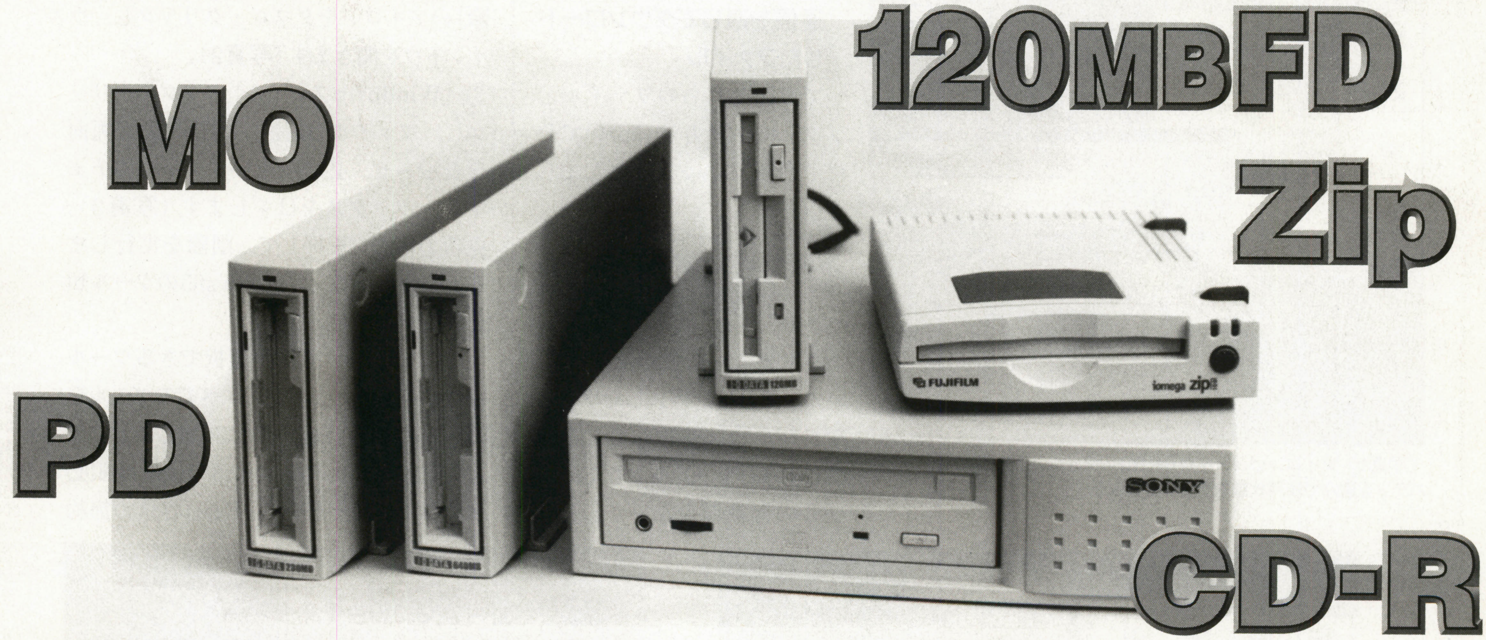
キリトリ線

	掲載ページ	資料請求番号
★ハード・アクセサリ		
NECホームエレクトロニクス	表2～前付カラー3	1
NEC	表4	2
サンクレスト	後付308	3
★メディア		
帝人	前付カラー5	4
ソニー	前付カラー15	5
日立マクセル	前付カラー16～17	6
TDK	前付カラー18	7
★ソフト		
富士通ミドルウェア	前付カラー19	8
マスターピース	中付カラー156	9
T・G・L	中付カラー157, 159, 161	10
SPS	中付カラー158	11
ディー・クルーズ	中付カラー160	12
ニュー	中付カラー162	13
マイクロキャビン	中付カラー163	14
インクリメントP	記事中221,223	15
セガ・エンタープライゼス	記事中カラー240～241	16
日本ファルコム	表3	17
★レコード関連		
NTT出版	記事中カラー253	18
ファルコムレーベル(キングレコード)	記事中カラー255	19
ポニーキャニオン	記事中カラー258	20
★学校関連		
アイマックスアカデミー	中付カラー171	21
日本ゲームデザイナー学院	中付カラー173	22
バンタン電脳情報学院	中付カラー175	23
代々木アニメーション学院	中付カラー177	24
東京ゲームデザイナー学院	中付178	25
★パソコン・ショップ		
●東北		
ワンダーボックス	記事中59	26
●関東・甲信越		
メディアバレー	前付20～21	27
ウェーブ・アイ	前付22～23	28
クレバリー	前付24～25	29
ビットマップ	前付26	30
ロケット	記事中47	31
コムネット	記事中59	32
サンマックス	記事中61	33
遊基パソコン館	記事中63	34
PCアウトレット	後付309	35
コンピュータバンク	後付310～311	36
インパクト	後付312	37
アトム	後付313	38
エリント	後付314	39
ポイント	後付315	40
パシフィックネット	後付316	41
アクティブ	後付317	42
アイ・ツー東京1号店	後付318	43
情報ハウス	後付319	44
ソフトショップラム	後付320	45
OTTO	後付321	46
日本マイコン流通センター	後付322	47
●関西		
ユニオンコンピューターネットワーク	後付320	48
イオシス	後付321	49
★中古基板販売		
トライ	記事中296	50
キョーワインターナショナル	記事中297	51
★その他		
台湾電機電子工業同業公会(TEEMA)	中付カラー164	52

特　集

ハードディスク内のファイルを整理しよう

大容量記録メディアを使いこなせ！


120MBFD
MO
Zip
PD
CD-R
I·O DATA 120MB
FUJIFILM
iomega zip
SONY
I·O DATA 230MB
I·O DATA 640MB

HDDの大容量化が進むなかで，ファイルの整理や保存（バックアップ）といった作業が非常に重要になってきています。HDDは消耗品なので，いつかは壊れてしまうもの。そのときに備えて，日頃から大容量記録メディアによるHDDバックアップを行なっておきましょう。

効率のいいバックアップを行なうためにも，HDDの使用状況のチェックは欠かせません。

また，データひとつあたりの容量も肥大化する傾向にあり，ふだんのパソコン活用においても，大容量記録メディアはますます欠かせない周辺機器となってきています。

今回の特集では，HDD内容の整理術をはじめ，人気の大容量記録メディアを特性から内部構造まで紹介。これで，大容量記録メディアがグッと身近な存在になることまちがいなしです！

キミのパソコンは大丈夫？

ハードディスク整理術

パソコンに内蔵されているハードディスク（以下HDDと表記）には，さまざまなソフトがあらかじめ導入されていますが，すべてを活用している人は少ないと思います。

ここでは，不要なソフトやファイルの削除方法をもとに，HDD整理術に挑戦してみましょう。

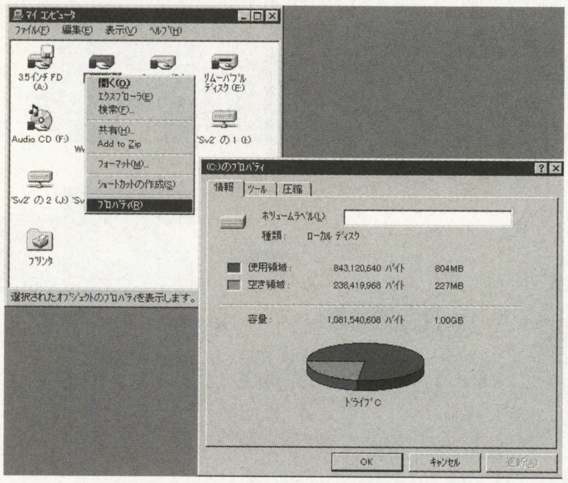
HDD空き容量がグーンと増えますよ。

HDDの中身をチェックしよう！

まずは，HDDの使用状況を調べたうえで，いくつかのHDDの整理術を実際に試してみましょう(**写真1**)。パソコンのHDDには，基本ソフトであるWindoows95をはじめ，つぎのようなファイル／ソフトが保存されています。

- ■Windows95
- ■あらかじめ導入されたソフト
- ■パソコン購入後に導入したソフト
- ■インターネットやパソコン通信を通じてダウンロードしたファイル

では，これらのファイル／ソフトの整理方法についてそれぞれ見ていくことにしましょう。


ﾏｲ ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ
ﾌｧｲﾙ(F) 編集(E) 表示(V) ﾍﾙﾌﾟ(H)
3.5ｲﾝﾁ FD (A:)
ﾘﾑｰﾊﾞﾌﾞﾙ ﾃﾞｨｽｸ (E:)
Audio CD (F:)
'Sv2' の 1 (I:)
'Sv2' の 2 (J:)
ﾌﾟﾘﾝﾀ
開く(O)
ｴｸｽﾌﾟﾛｰﾗ(E)
検索(F)...
共有(H)...
Add to Zip
ﾌｫｰﾏｯﾄ(M)...
ｼｮｰﾄｶｯﾄの作成(S)
ﾌﾟﾛﾊﾟﾃｨ(R)
(C:)のﾌﾟﾛﾊﾟﾃｨ
情報
ﾂｰﾙ
圧縮
ﾄﾞﾗｲﾌﾞ C
OK
ｷｬﾝｾﾙ
更新(A)

選択されたｵﾌﾞｼﾞｪｸﾄのﾌﾟﾛﾊﾟﾃｨを表示します。

ﾎﾞﾘｭｰﾑﾗﾍﾞﾙ(L):
種類: ﾛｰｶﾙ ﾃﾞｨｽｸ
使用領域: 843,120,640 ﾊﾞｲﾄ 804MB
空き領域: 238,419,968 ﾊﾞｲﾄ 227MB
容量: 1,081,540,608 ﾊﾞｲﾄ 1.00GB

《写真1》マイコンピュータからHDDのアイコンを右クリック。プロパティを選んで使用状態をチェックしよう

不要な導入済みのソフトを削除してみる

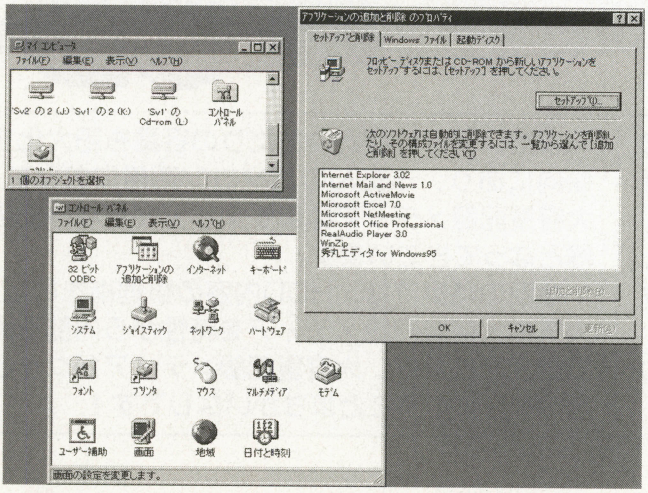
さしあたって使う必要がないのであれば，導入したソフトやツール類は削除してしまいましょう。ツールやソフト一つ一つの容量は少ないかもしれませんが，たくさん削除すれば，それだけ空き容量を確保できますよ。

◆Windows95付属ツールを削除する

①［マイコンピュータ］-［コントロールパネル］-［アプリケーションの追加と削除］のアイコンをダブル・クリックし，ウインドウを開きます(**写真2**)。

②［Windowsファイル］のタグをクリックし，ファイルの追加／削除の選択画面を表示させ，必要のないファイルのチェック・ボックスをはずします(**写真3**)。更新のボタンを押して，削除を実行しましょう。これで，Windows95のツール類を削除できます。

ここで追加／削除を選択できるツールはたくさんありますが，すべてのツールを導入した場合，総容量は30MBほどになってしまいます。導入するのは最低限必要なツールにとどめて，HDD容量の節約


ﾏｲ ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ
ﾌｧｲﾙ(F) 編集(E) 表示(V) ﾍﾙﾌﾟ(H)
'Sv2' の 2 (J:)
'Sv1' の 2 (K:)
'Sv1' の Cd-rom (L:)
ｺﾝﾄﾛｰﾙ ﾊﾟﾈﾙ
ｺﾝﾄﾛｰﾙ ﾊﾟﾈﾙ
ﾌｧｲﾙ(F) 編集(E) 表示(V) ﾍﾙﾌﾟ(H)
32 ﾋﾞｯﾄ ODBC
ｱﾌﾟﾘｹｰｼｮﾝの追加と削除
ｲﾝﾀｰﾈｯﾄ
ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ
ｼｽﾃﾑ
ｼﾞｮｲｽﾃｨｯｸ
ﾈｯﾄﾜｰｸ
ﾊｰﾄﾞｳｪｱ
ﾌｫﾝﾄ
ﾌﾟﾘﾝﾀ
ﾏｳｽ
ﾏﾙﾁﾒﾃﾞｨｱ
ﾓﾃﾞﾑ
ﾕｰｻﾞｰ補助
画面
地域
日付と時刻
ｱﾌﾟﾘｹｰｼｮﾝの追加と削除 のﾌﾟﾛﾊﾟﾃｨ
ｾｯﾄｱｯﾌﾟと削除
Windows ﾌｧｲﾙ
起動ﾃﾞｨｽｸ
ｾｯﾄｱｯﾌﾟ(I)...
追加と削除(R)...
OK
ｷｬﾝｾﾙ
更新(A)

1 個のｵﾌﾞｼﾞｪｸﾄを選択

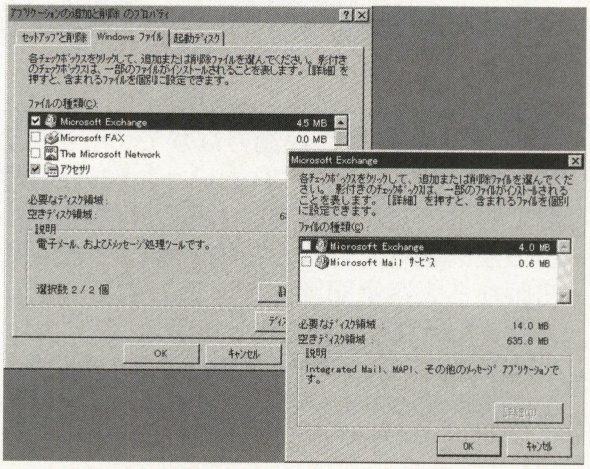
画面の設定を変更します。

ﾌﾛｯﾋﾟｰ ﾃﾞｨｽｸまたは CD-ROM から新しいｱﾌﾟﾘｹｰｼｮﾝをｾｯﾄｱｯﾌﾟするには、[ｾｯﾄｱｯﾌﾟ] を押してください。

次のｿﾌﾄｳｪｱは自動的に削除できます。ｱﾌﾟﾘｹｰｼｮﾝを削除したり、その構成ﾌｧｲﾙを変更するには、一覧から選んで [追加と削除] を押してください(T)

Internet Explorer 3.02
Internet Mail and News 1.0
Microsoft ActiveMovie
Microsoft Excel 7.0
Microsoft NetMeeting
Microsoft Office Professional
RealAudio Player 3.0
WinZip
秀丸エディタ for Windows95

《写真2》まずは［アプリケーションの追加と削除］のウインドウを表示させる


ｱﾌﾟﾘｹｰｼｮﾝの追加と削除 のﾌﾟﾛﾊﾟﾃｨ
ｾｯﾄｱｯﾌﾟと削除
Windows ﾌｧｲﾙ
起動ﾃﾞｨｽｸ
OK
ｷｬﾝｾﾙ
Microsoft Exchange
詳細(D)...
OK
ｷｬﾝｾﾙ

各ﾁｪｯｸﾎﾞｯｸｽをｸﾘｯｸして、追加または削除ﾌｧｲﾙを選んでください。影付きのﾁｪｯｸﾎﾞｯｸｽは、一部のﾌｧｲﾙがｲﾝｽﾄｰﾙされることを表します。[詳細] を押すと、含まれるﾌｧｲﾙを個別に設定できます。

ﾌｧｲﾙの種類(C):

☑ Microsoft Exchange 4.5 MB
☐ Microsoft FAX 0.0 MB
☐ The Microsoft Network
☑ ｱｸｾｻﾘ

必要なﾃﾞｨｽｸ領域:
空きﾃﾞｨｽｸ領域:

説明
電子ﾒｰﾙ、およびﾒｯｾｰｼﾞ処理ﾂｰﾙです。

選択数 2 / 2 個

各ﾁｪｯｸﾎﾞｯｸｽをｸﾘｯｸして、追加または削除ﾌｧｲﾙを選んでください。影付きのﾁｪｯｸﾎﾞｯｸｽは、一部のﾌｧｲﾙがｲﾝｽﾄｰﾙされることを表します。[詳細] を押すと、含まれるﾌｧｲﾙを個別に設定できます。

ﾌｧｲﾙの種類(C):

☐ Microsoft Exchange 4.0 MB
☐ Microsoft Mail ｻｰﾋﾞｽ 0.6 MB

必要なﾃﾞｨｽｸ領域: 14.0 MB
空きﾃﾞｨｽｸ領域: 635.8 MB

説明
Integrated Mail、MAPI、その他のﾒｯｾｰｼﾞ ｱﾌﾟﾘｹｰｼｮﾝです。

《写真3》デスクトップの壁紙といったデータをはじめ，不要なツールを削除すれば，多少は空き容量を確保できる

に努めましょう。

◆HDDに導入したソフトを削除する

①さきほどと同様に［アプリケーションの追加と削除］のウインドウを開き，今度は［セットアップと削除］のタグをクリックします。

②これまで導入したアプリケーション・ソフトが一覧で表示されるので，削除したいソフトを選択して［追加と削除］ボタンをクリックしましょう。アプリケーション・ソフトの削除が実行されます（**写真4**）。その際，アプリケーション・ソフトのCD-ROMが必要になる場合もあるので，まえもって用意しておくといいでしょう。

アプリケーション・ソフトの中には，削除のためにアンインストール機能を備えている場合もあります。たいていは，そのソフトのフォルダに起動アイコンとともに登録されています（**写真5**）。

パソコンを購入したときからすでに導入されているソフトの場合，バックアップCD-ROMなど，再導入のためのCD-ROMがないと，一度削除してしまうともう利用できないことがあります。注意してください。

上記以外にも，エクスプローラでファイルを削除する方法もありますが，関連ファイルが残ってしまったり，他のソフトでも必要なファイルまで消してしまう可能性があります。ソフトやツールの削除は，できるだけアンインストール機能を使うようにしましょう。

エクスプローラを使って ファイルを削除／整理する

エクスプローラで特定のファイルだけを削除する場合は，まず削除したいファイルにカーソルを合わせて右クリックしてメニューを表示させます。そして削除を選べばよいのです（**写真6**）。

しかし，これではごみ箱に移動されるだけで，実際に消去されたわけではありません。ゴミ箱を空にすることで，はじめてそのファイルがHDD上から削除されたことになります。

これは，あやまって必要なファイルを削除してしまわないようにするためなのですが，一度の操作で削除を実行させる方法もあります。それは，メニューで［削除］を実行するとき，シフトキーを押しながら項目をクリックすればよいのです。

また，ゴミ箱のプロパティから［削除と同時にファイルを消す］のボックスをチェックするか，ごみ箱の最大サイズを“0%”にすれば，削除と同時にHDD上から消去させることもできます（**写真7**）。

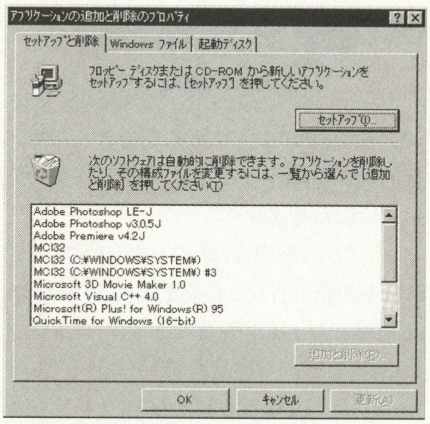
通信記録やダウンロードした ファイルはこまめにチェックしよう

パソコン通信の通信経過などを保存する場合，その経過を自動で記録している人も多いと思います。これらの記録はテキストで保存されているので，一つ一つのファイルの容量はそう大きくありません。

しかし，いつまでも放置しておくとたくさんのファイルが保存され，大きな容量になってしまいます。こまめに整理し，不要な記録は削除するようにしましょう。

また，ダウンロードしたものの，あまり使う機会のないソフトや画像データなどは，HDDではなく大容量記録メディアに保存しておいたほうが，整理も楽になりますよ。

HDDは，常に100～200MB程度の空き容量がないと，仮想メモリを確保できなくなったり，アプリケーション・ソフトが導入できなくなってしまうなど，作業がストップしてしまう場合が多くなります。HDD容量に余裕のない人は，定期的にファイルの保存状況をチェックして，HDD内容を整理する習慣を身につけましょう。

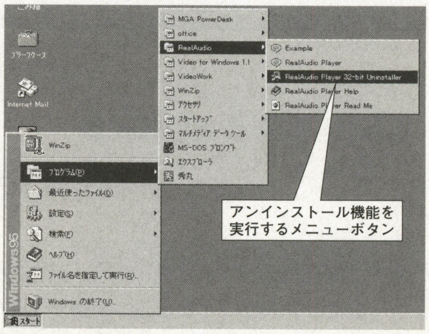

アプリケーションの追加と削除のプロパティ
セットアップと削除
Windows ファイル
起動ディスク
セットアップ(I)...
追加と削除(R)...
OK
キャンセル
更新(A)

フロッピー ディスクまたは CD-ROM から新しいアプリケーションをセットアップするには、［セットアップ］を押してください。

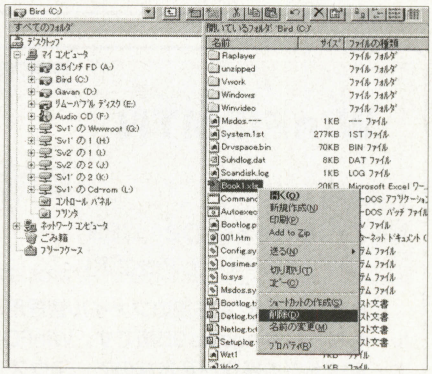
次のソフトウェアは自動的に削除できます。アプリケーションを削除したり、その構成ファイルを変更するには、一覧から選んで［追加と削除］を押してください(T)

```
Adobe Photoshop LE-J
Adobe Photoshop v3.0.5J
Adobe Premiere v4.2J
MCI32
MCI32 (C:¥WINDOWS¥SYSTEM¥)
MCI32 (C:¥WINDOWS¥SYSTEM¥) #3
Microsoft 3D Movie Maker 1.0
Microsoft Visual C++ 4.0
Microsoft(R) Plus! for Windows(R) 95
QuickTime for Windows (16-bit)
```

《**写真4**》過去に導入したソフトが表示されるので，再導入できるソフトであれば思い切って削除してしまおう

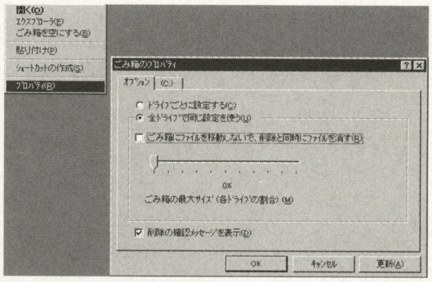

ブリーフケース
Internet Mail
MGA PowerDesk
office
RealAudio
Video for Windows 1.1
VideoWork
WinZip
アクセサリ
スタートアップ
マルチメディア データ ツール
MS-DOS プロンプト
エクスプローラ
秀丸
Example
RealAudio Player
RealAudio Player 32-bit Uninstaller
RealAudio Player Help
RealAudio Player Read Me
WinZip
プログラム(P)
最近使ったファイル(D)
設定(S)
検索(F)
ヘルプ(H)
ファイル名を指定して実行(R)...
Windows の終了(U)...
Windows95
スタート
アンインストール機能を
実行するメニューボタン

《**写真5**》中には，削除のための機能をあらかじめ用意しているアプリケーション・ソフトもある


Bird (C:)
すべてのフォルダ
デスクトップ
マイ コンピュータ
3.5インチ FD (A:)
Bird (C:)
Gavan (D:)
リムーバブル ディスク (E:)
Audio CD (F:)
'Sv1' の Wwwroot (G:)
'Sv1' の 1 (H:)
'Sv2' の 1 (I:)
'Sv2' の 2 (J:)
'Sv1' の 2 (K:)
'Sv1' の Cd-rom (L:)
コントロール パネル
プリンタ
ネットワーク コンピュータ
ごみ箱
ブリーフケース
開いているフォルダ 'Bird (C:)'
開く(O)
新規作成(N)
印刷(P)
Add to Zip
送る(N)
切り取り(T)
コピー(C)
ショートカットの作成(S)
削除(D)
名前の変更(M)
プロパティ(R)

```
名前           サイズ  ファイルの種類
Raplayer              ファイル フォルダ
unzipped              ファイル フォルダ
Vwork                 ファイル フォルダ
Windows               ファイル フォルダ
Winvideo              ファイル フォルダ
Msdos.---       1KB   --- ファイル
System.1st    277KB   1ST ファイル
Drvspace.bin   70KB   BIN ファイル
Suhdlog.dat     8KB   DAT ファイル
Scandisk.log    1KB   LOG ファイル
Book1.xls      20KB   Microsoft Excel ワ
```

《**写真6**》特定のファイルだけを削除する場合は，ファイルを右クリックしてメニューの中から削除を選択する


開く(O)
エクスプローラ(E)
ごみ箱を空にする(B)
貼り付け(P)
ショートカットの作成(S)
プロパティ(R)
ごみ箱のプロパティ
オプション
(C:)
OK
キャンセル
更新(A)

○ ドライブごとに設定する(C)
● 全ドライブで同じ設定を使う(U)
☐ ごみ箱にファイルを移動しないで、削除と同時にファイルを消す(R)
0%
ごみ箱の最大サイズ（各ドライブの割合）(M)
☑ 削除の確認メッセージを表示(D)

《**写真7**》ごみ箱の容量を大きく設定すると，それだけHDD容量を消費してしまう。注意しよう

整理してファイル管理をカンタンに！

削除と同時に，ファイルをジャンル／目的別に整理することも，HDD容量の節約には欠かせません。

ファイルの整理には，ファイルのコピー／移動を頻繁に行なう必要があり，Windows 95標準のファイル管理ツール，“エクスプローラ”ではやや作業が面倒になってしまいます。そんなときは，市販されているファイル管理ソフトや，ネット上で提供されているツールを利用しましょう。ここでは，パソコン通信やインターネットで入手できるファイル管理ツールを紹介します。

バックアップには圧縮ツールを利用しよう

HDDのデータをそのままバックアップすると，非常に多くの容量を必要とします。そんなときに便利なのが，データを圧縮して保存容量を少なくしてくれる，圧縮ツールです。中でも，データの復元（この作業は解凍と呼ばれます）／圧縮もできるソフトとしてお勧めなのが，LHMeltとLHAユーティリティ。どちらもオンライン・ソフトウエアで多くの圧縮形式に対応しており，さまざまな場面で利用されています。

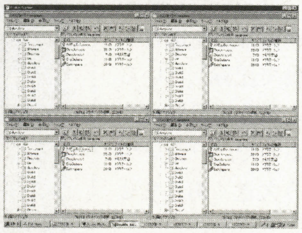
オンライン・ソフトウエアは，パソコン通信の他にも，先月号のインターネット・ギャラリーで紹介している『窓の杜』（http://www.forest.impress.co.jp/）や，オンライン・ソフトを収録したCD-ROMが付属した書籍などで入手できます。

おすすめファイル管理ツール　オンラインソフトウエア

ダブル・エクスプローラ

Double Explore

入手場所
NIFTY-Serve FWINAL LIB2

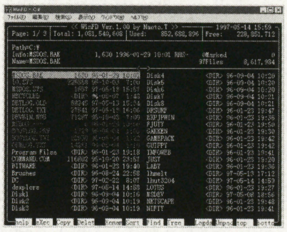


一度にエクスプローラを四つ起動できるので，作業の手間が省けるうえ，ファイルのコピーや移動も表示の切り換えなしに行なえます。単独のファイルが多かったり，いくつものドライブを接続している場合などに便利。別途，『Visual Basic Ver.4.0』のランタイムDLLが必要です（雑誌などの付録CD-ROMなどで入手可能）。

ウィン・エフディ

WinFD

入手場所
NIFTY-Serve FWINAL LIB2
（シェアウエア）



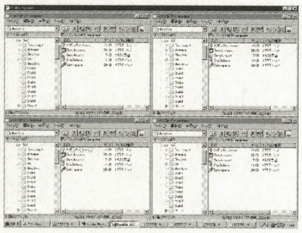
```
<< WinFD Ver.1.00 by Naoto.T >>                         1997-05-14 15:59
Page: 1/ 3 | Total: 1,081,540,608 | Used:     852,688,896 | Free:    228,851,712
Path=C:¥
Info:MSDOS.BAK            1,630 1996-01-29 10:01 RHS-     0Marked            0
Name=MSDOS.BAK                                           37Files      8,617,984
MSDOS.BAK         1630 96-01-29 10:01  Disk4        <DIR> 96-09-04 10:20
IO.SYS          225558 96-10-03  7:00  Disk5        <DIR> 96-09-04 10:20
MSDOS.SYS         1697 97-05-13 15:57  Disk6        <DIR> 96-09-04 10:20
RECYCLED         <DIR> 96-08-07  1:43  Disk7        <DIR> 96-09-04 10:21
DETLOG.OLD       68245 97-05-13 15:54  Disk8        <DIR> 96-09-04 10:21
DETLOG.TXT       27541 97-05-13 16:06  DFSURF       <DIR> 96-01-23 19:47
[illegible]                            EXPJPWIN     <DIR> 96-01-23 19:36
[illegible]                            FJUTY        <DIR> 96-01-23 19:50
[illegible]                            GAKKEN       <DIR> 96-01-23 19:30
[illegible]                            GAMEPACK     <DIR> 96-01-23 19:42
[illegible]                            GUIFPY       <DIR> 96-01-23 19:42
Program Files    <DIR> 96-01-23 19:18  INFOWEB      <DIR> 96-01-23 19:41
COMMAND.COM     116802 96-10-20 23:57  JUST         <DIR> 96-01-23 19:20
BITWARE          <DIR> 96-01-23 19:40  LABY         <DIR> 96-01-23 19:36
Brushes          <DIR> 96-08-24 22:58  lhmelt       <DIR> 97-05-13 17:12
DC               <DIR> 97-02-22  8:07  lhut3204     <DIR> 97-05-14 14:59
dexplore         <DIR> 97-05-14 14:58  LOTUS        <DIR> 96-01-23 19:27
Disk1            <DIR> 96-09-04 10:16  MSD&V        <DIR> 97-05-08 18:56
Disk2            <DIR> 96-09-04 10:19  NETSCAPE     <DIR> 96-01-23 19:48
Disk3            <DIR> 96-09-04 10:19  NIFTY        <DIR> 96-01-23 19:41
```

Windows以前のDOSの頃から，ネット上で提供されてきたファイル管理ツールです。これまでDOS用にくわえ，Windows95版が登場しています。

ウィン・ファイルメンテ

WinFILMTN

入手場所
NIFTY-Serve FQLD2　LIB3
（シェアウエア）



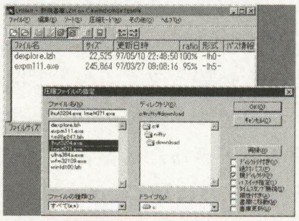
こちらも，長年DOS用のファイル管理用として使われてきたツール。もちろんWindows95版です。WinFD，WinFILMTNどちらもキーボードでの操作が基本なので，マウスでの操作に慣れた人にはちょっと戸惑うかもしれません。しかし，慣れてしまえばその使いやすさにビックリするはずです。

おすすめファイル圧縮ツール　オンラインソフトウエア

エルエイチメルト

LHMelt

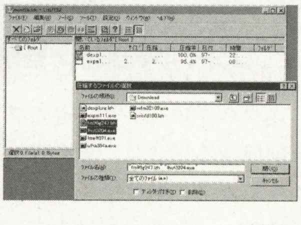
入手場所
NIFTY-Serve FWINAL LIB4



ファイル名	サイズ	更新日時	ratio	形式	パス情報
dexplore.lzh	22,525	97/05/10 22:48:50	100%	-lh0-	
expm111.exe	245,864	97/03/27 08:08:16	95%	-lh5-	

LHAユーティリティ32

入手場所
NIFTY-Serve FWINAL LIB4
別途用意するファイル
UNLHA32.DLL
（入手場所
NIFTY-Serve FWINNT LIB11）



LHAはDOS時代より日本でもっとも普及している圧縮ツールで，パソコン通信やインターネットなど，容量の大きなファイルを送信する場合多くのファイルがこの形式で圧縮されています。紹介しているツールでは，Windowsでの基本操作である，ドラッグ＆ドロップによるファイル操作が可能です。

最後の手段？ドライブ圧縮

てっとり早くHDD容量を増やしたいという場合には，Windows95標準の圧縮ツールを使用して，HDD容量を節約する方法があります。

［スタート］-［プログラム］-［アクセサリ］にあるシステム ツール内の，『ドライブスペース』を利用しましょう（**写真8**）。ドライブスペースは，HDDの一部分を圧縮ドライブとして設定し，見かけ上もう一つのドライブを作成します。そのドライブに保存するファイルは圧縮されるので，HDD容量の節約につながるというわけです（**写真9**）。圧縮／解凍は自動的に行なってくれ，ふだんと同じ感覚でファイルを扱うことができます。

しかし，ドライブスペースはファイルではなくドライブに対して圧縮を設定するため，ファイルによっては正常に動作しない場合も考えられます。ドライブスペースで作成したドライブには，テキスト・データや画像データなど，プログラム・ファイル以外のデータの保存場所として活用しましょう。

また，Windows95標準のドライブスペースは，容量など機能に制限があります。ドライブスペースを使用する場合は，『Microsoft Plus！』に収録されているバージョンがおすすめです。

削除するまえの状態に戻すには？

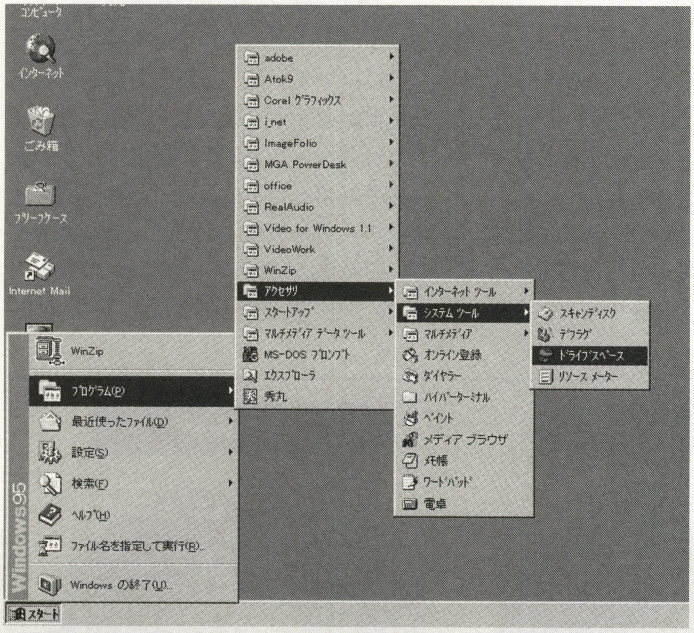
さて，ファイル管理ツールやアンインストール機能を利用してファイルを整理したものの，削除したソフトやデータが再び必要になった場合，どうすれば良いのでしょうか。

まず思いつくのが，パソコンにバックアップとして付属している，CD-ROMかフロッピーディスクを利用する方法です。しかし，これだとHDDの内容が初期状態（購入時の状態）に戻ってしまい，購入後に設定した内容が消去されてしまう場合があるので，注意が必要です。

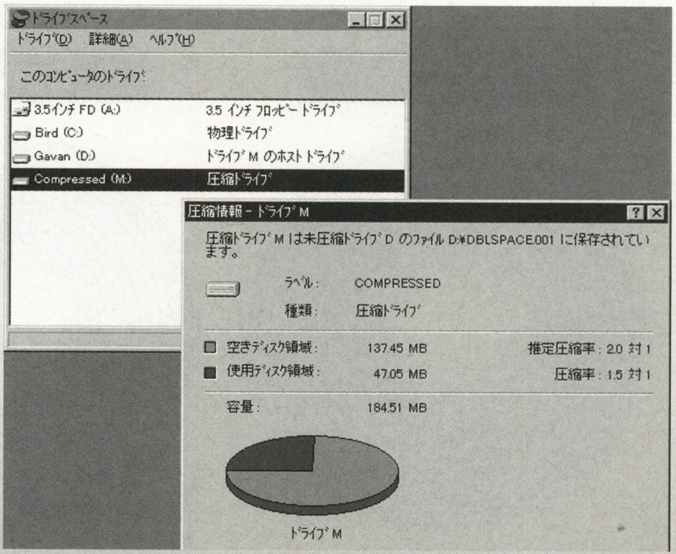
つぎに，各ソフトを再導入する方法です。ソフトを購入して自分で導入したなら問題ありませんが，パソコンにあらかじめ導入されているソフトだとそうはいきません。付属ソフトなどは，たいてい付属のバックアップCD-ROMで再導入できますが，まれにこのCD-ROMに収録されていない場合もあります。付属ソフトは，削除しても再導入できるかどうか，作業を行なうまえに確認しましょう。

三つめが，削除まえのHDDの状態を他の記録メディアに保存し，必要に応じてソフトやファイルをコピーするという方法です。それまで使用していたHDDの状態で保存できるので，HDDが故障した場合のバックアップとしても役立ちます。

これから紹介する大容量記録メディアを活用すれば，たくさんのファイルを保存することができます。HDDをより快適に使える環境を用意するためにも，大容量記録メディアはぜひ用意しておきたいですね。


コンピュータ
インターネット
ごみ箱
ブリーフケース
Internet Mail
adobe
Atok9
Corel グラフィックス
i_net
ImageFolio
MGA PowerDesk
office
RealAudio
Video for Windows 1.1
VideoWork
WinZip
アクセサリ
スタートアップ
マルチメディア データ ツール
MS-DOS プロンプト
エクスプローラ
秀丸
インターネット ツール
システム ツール
マルチメディア
オンライン登録
ダイヤラー
ハイパーターミナル
ペイント
メディア ブラウザ
メモ帳
ワードパッド
電卓
スキャンディスク
デフラグ
ドライブスペース
リソース メーター
WinZip
プログラム(P)
最近使ったファイル(D)
設定(S)
検索(F)
ヘルプ(H)
ファイル名を指定して実行(R)...
Windows の終了(U)...
Windows95
スタート

《写真8》ドライブに圧縮をかける“ドライブスペース”は，ファイル破壊の危険性が高いので注意


ドライブスペース
ドライブ(D)
詳細(A)
ヘルプ(H)
このコンピュータのドライブ:
圧縮情報 - ドライブ M
ドライブ M

3.5インチ FD (A:) 3.5 インチ フロッピー ドライブ
Bird (C:) 物理ドライブ
Gavan (D:) ドライブ M のホスト ドライブ
Compressed (M:) 圧縮ドライブ

圧縮ドライブ M は未圧縮ドライブ D のファイル D:¥DBLSPACE.001 に保存されています。

ラベル: COMPRESSED
種類: 圧縮ドライブ

空きディスク領域: 137.45 MB 推定圧縮率: 2.0 対 1
使用ディスク領域: 47.05 MB 圧縮率: 1.5 対 1

容量: 184.51 MB

《写真9》ドライブDに，圧縮ドライブMを作成してみた。テキスト・ファイルや画像データの保存に利用しよう

大容量記録メディアのしくみを大公開！

光磁気ディスクと磁気ディスク内部構造

HDDの大容量化にともなって，大容量記録メディアのユーザーも急増してきています。その中でも人気があるのが，普及率の高いMOと，CD-ROMドライブで読みだしが可能なCD-Rです。そこで，これら人気メディアがデータをどのように記録しているのか，内部構造をちょっと調べてみたいと思います。

記録方法のしくみを知りたい人は必見です！

メディアの記録方式

現在MOなどで使用されているフォーマット形式には，大きく分けて3種類あります。それぞれの方式を紹介しましょう（第1図）。

●CAV方式●

同心円で分けられたトラックに，円の中心から放射上にセクタ（データを記録するための最小単位）を区切る線を入れる方式です。内でも外でも，同じ数のセクタを用意できるのが特徴です。ただし，セクタの大きさが内と外でちがうにもかかわらず，一つのセクタで同じ容量しか記録できないので，ムダが多いといえるでしょう。128MBのMOなどがこの方式を採用しています。

●ZCAV方式●

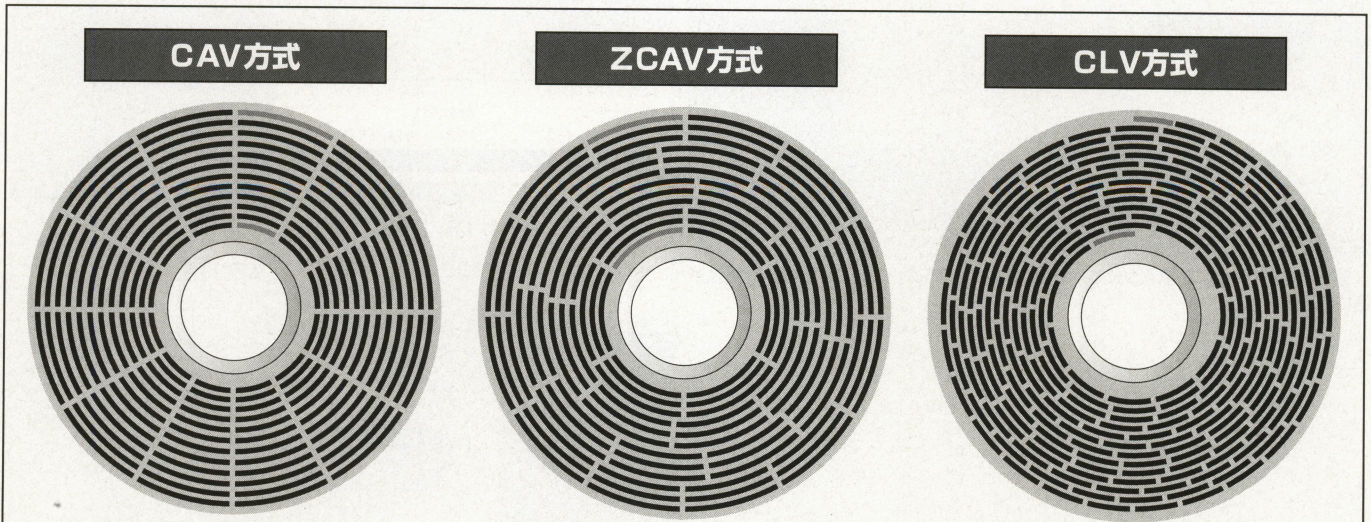
同心円をつくるトラックのいくつかを“ゾーン”としてまとめ，ゾーンごとにセクタの大きさを変更する方式です。CAV方式にくらべるとムダが少なくなっています。230MB以上のMOやZipディスクなどで採用されています。

●CLV方式●

セクタの大きさをすべて一定にして，物理的に領域のムダをなくしたのがCLV方式です。そのため，前述の2方式とはちがい“らせん状”にセクタが配置されています。データの読みだし／書き込みを行なうヘッドの位置や，ディスク回転数の制御に微妙な調整を必要とするため，アクセスタイムが遅くなるという短所があります。CDやMDがこの方式です。

MOディスクの記録方法

MOディスクも，磁気を利用してデータを保存します。しかし，フロッピーなどの磁気ディスクよりも変化しにくい磁性体を使用しており，たとえ磁力を加えてもデータが破壊されることはありません。そのためMOディスクの書き込みには，レーザー光と磁石を利用します。



内側と外側ではセクタの大きさがちがうが，セクター つあたりの記録容量はおなじ

トラックをいくつかにまとめて，そのまとめたトラックごとにセクタの大きさを分ける方式。CAV方式よりもムダが少ない

セクタを“らせん状”に配置し，セクタの大きさを一定にしてムダを省いたフォーマット方式

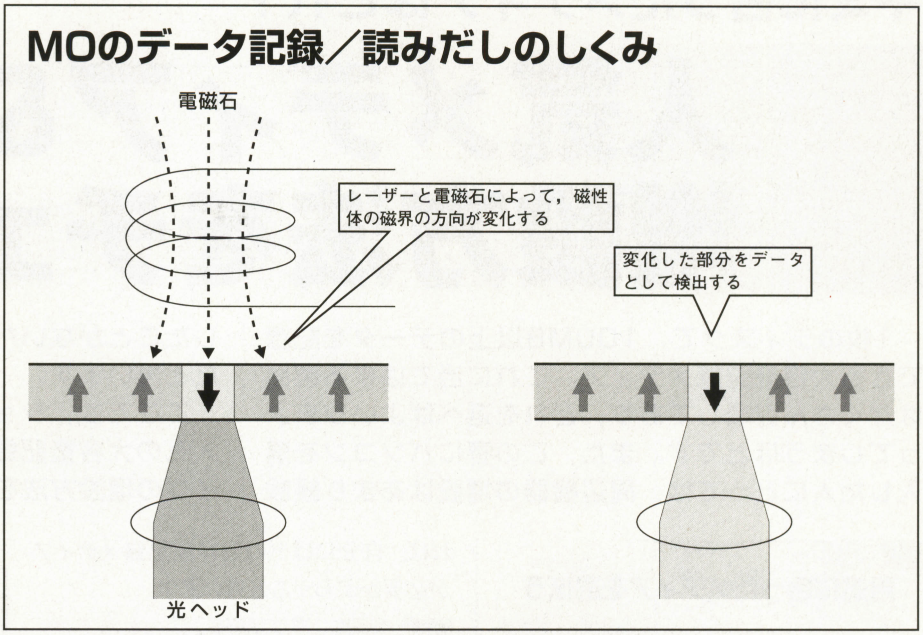
《第1図》さまざまなフォーマット形式

レーザー光を書き込む位置に合わせて照射すると，レーザー光の熱によって照射された部分の温度が上がり，磁性体の磁界の向きが制御できるようになります。そのとき，MOドライブにセットされている電磁石により，磁界の方向を任意に変化させるのです。温度が下がると，磁性体は磁界の方向を変化されたまま固定されます。これで書き込みが完了です。

一方，読みだしにはレーザー光だけが使われます。読みだし用レーザー光を磁性体に当てると，磁界の方向によってレーザー光の反射にちがいが出ます。これをセンサーで検出することで，データを読みだしているのです（**第2図**）。

CD-Rの記録方法

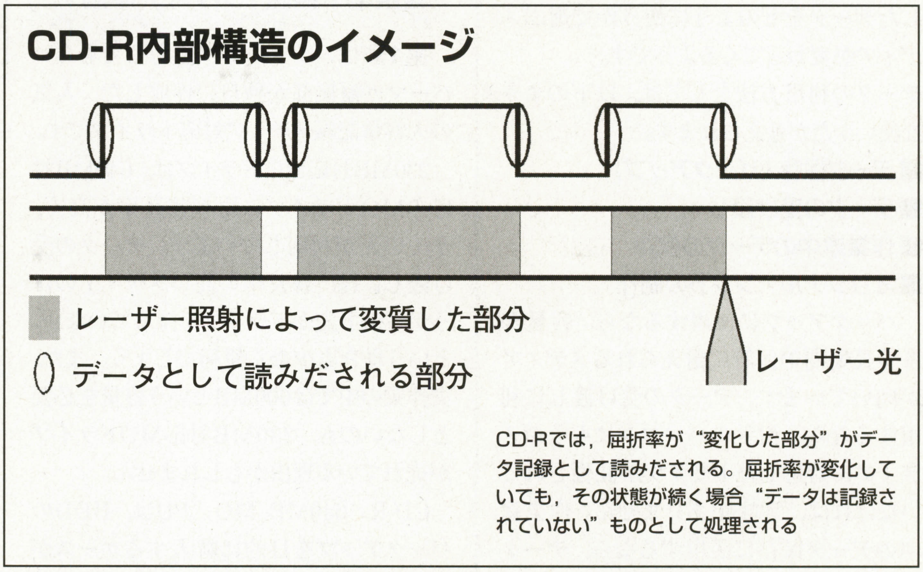
今度はCD-Rの記録方法を見てみましょう。CD-Rで書き込む場合，読みだすときよりも強力なレーザー光を照射します。すると，データを記録するための“記録層”と呼ばれる部分が発熱し，レーザー光が当たった部分だけ光反射の屈折率が変化します。この屈折率の変化によって，データが書き込まれているかどうかを検出しているのです。データは“0”と“1”の組み合わせであらわされますが，CD-Rの場合，変化した部分を“1”，それ以外を“0”とすることで，データを読みだしています（**第3図**）。



MOのデータ記録／読みだしのしくみ

電磁石
レーザーと電磁石によって，磁性体の磁界の方向が変化する
変化した部分をデータとして検出する
光ヘッド

《第2図》MOの記録方式。MOは，レーザー光と磁石の二つを利用して書き込みを行なう



CD-R内部構造のイメージ

▨ レーザー照射によって変質した部分

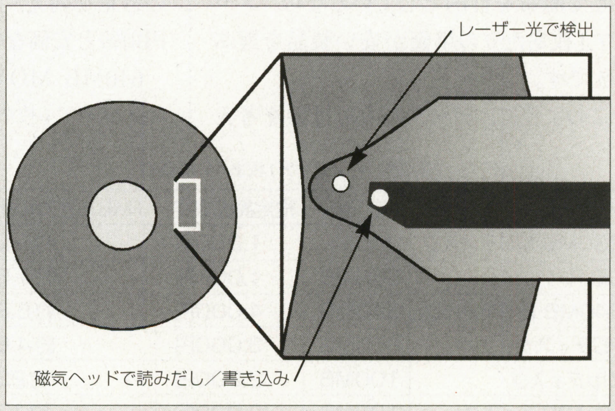
0 データとして読みだされる部分

CD-Rでは，屈折率が“変化した部分”がデータ記録として読みだされる。屈折率が変化していても，その状態が続く場合“データは記録されていない”ものとして処理される

《第3図》CD-Rの記録方式。CD-Rの場合，照射するレーザー光の強弱で書き込み／読みだしを行なう

期待の新メディア LS-120ディスクのしくみ

新しい大容量記録メディアとして注目を集めている“LS-120ディスク”。原理はこれまでのフロッピーディスクと同じですが，LS-120ディスクでは，データ検出にレーザー光を利用しています。レーザー光の反射によってデータ保存場所を確認し，磁気ヘッドが移動。データの読みだし／書き込みを行なうのです。これにより緻密で微妙なアクセスが可能になり，これまでにない高密度記録を可能にしています。



キミに合ったメディアはどれ？

人気メディア&増設方法をチェック

1枚のディスクで，100MB以上のデータを記録できる大容量記録メディア。これに当てはまる製品はたくさん登場しており，どれを選べばよいかまよってしまうほどです。また，この春にパソコンを購入した人にとっては，周辺機器の増設はあまり経験したことがないだけに，増設作業は不安でいっぱいだと思います。

ここでは，ショップへのアンケートをもとにした人気の大容量記録メディアと，一般的な外付けドライブの増設方法を合わせて紹介しましょう。

用途に合ったメディアを選ぼう

大容量記録メディアを選ぶ場合，保存したデータをどのように使うかで選ぶメディアが変わってくるようです。

データの利用方法としては，以下のような使いかたが考えられます。

- ■データ保存（バックアップ）
- ■データの受け渡し
- ■作業途中のデータの保存
- ■オリジナル・ソフトの制作

バックアップに使用するなら，容量が多く長期間の保管に耐えられるメディアが向いています。データの受け渡しに利用するなら，相手のパソコンにもそのメディアに対応したドライブが装備されていなければ，意味がありません。作業途中のデータ保存に活用するなら，データの読みだし／書き込みが高速なメディアがいいでしょう。オリジナル・ソフトを作成して配布を目的としているなら，メディア1枚あたりの単価が安い製品を選ぶべきです。

このように，データの活用目的を考えれば，自分にはどの大容量記録メディアが必要かがわかると思います。

ポイントは普及率？容量？メディア単価？

第1表は，ショップに協力してもらいベーマガ編集部が独自に作成した，人気の大容量記録メディア対応ドライブです。

230MB対応MOドライブは，640MB対応のMOドライブに比べ普及率が高く，多くの人が利用しています。データの受け渡しには，普及率の高いメディアのほうが，相手先がドライブを持っていない，という場合も少なく便利でしょう。また，実作業の中では600MBという容量を必要としないのも，230MB対応MOドライブが売れている理由かもしれません。

CD-R／640MB MO／PDは，HDDのバックアップを目的に購入するケースが多いようです。とくにCD-Rは，データの書き換えができないものの，500MB以上の容量を備え，メディア1枚あたり1,000円前後と安価なので人気を集めています。

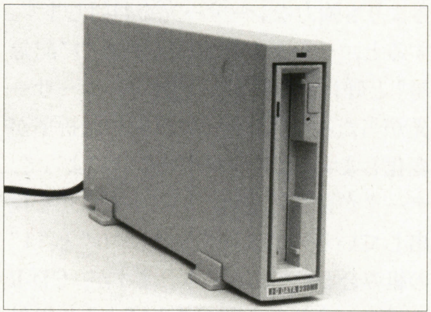
640MB MOやPDは，容量は多いもののメディア1枚の価格が高いのがネックになっているようです。

Zipドライブは，**第1表**の中では唯一の磁気ディスクとなります。対応メディア容量は100MBと少なめですが，MOなど光磁気ディスクよりアクセスが速く，またドライブ自体も2～30,000円と少ない予算で購入できるのが魅力です。ただ，1MBあたりのメディア単価が他にくらべ割高になっています。

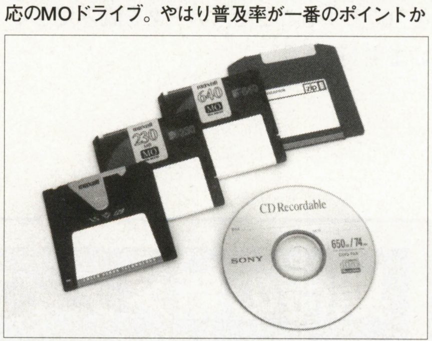
これらの特徴をふまえて，自分に合った大容量記録メディアを選びましょう。

《第1表》売れ筋大容量記録メディア対応ドライブ

1	230MBMOドライブ
2	CD-Rライタ
3	640MBMOドライブ
4	PDドライブ
5	Zipドライブ



《写真1》今回の取材では1番人気となった230MB対応のMOドライブ。やはり普及率が一番のポイントか



《写真2》対応メディアの容量は，価格と合わせて気になるところ。容量と価格，どちらを優先させる？

《第2表》各メディア1枚あたりの価格

メディア	容量	推定実売価格	1MBあたりの単価
230MB MOディスク	230MB	1,200円	約5.2円
CD-R	650MB	1,000円	約1.5円
640MB MOディスク	640MB	4,000円	約6.3円
PDディスク	650MB	3,000円	約4.6円
Zipディスク	100MB	2,300円	約23円
LS-120ディスク	120MB	2,000円	約17円

取材協力：ツクモ電機パソコン本店☎03-3253-5599　ソフマップ☎03-3253-9255（1号店初心者相談フロア）

大容量記録メディア増設で パソコン環境をますます快適に！

ここでは，大容量記録メディア使用に必要となるドライブの増設方法を紹介しましょう。

ドライブを増設する場合，SCSI（スカジー）インターフェース・ボードによる外付け接続が一般的となっています。SCSIとは周辺機器を接続する方式の一つで，高速なデータ転送ができるのが特徴です。現在は，これまでのSCSI接続機器との互換性を維持しながら，データ転送速度をアップしたSCSI-2が主流となっています。

インターフェース・ボードを パソコンに接続しよう

今回は，プラグ＆プレイ対応で接続が容易な，PCIスロット用のSCSIインターフェース・ボードを使って接続を実践してみましょう。使用した製品は，アイ・オー・データ機器の『SC-PCI』（価格23,800円）です（**写真1**）。

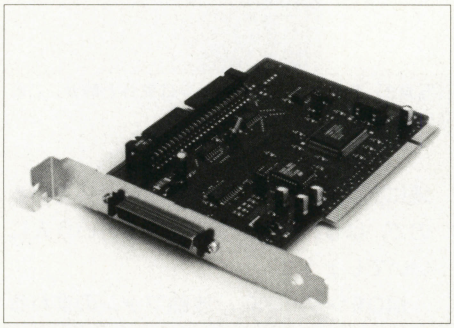
プラグ＆プレイ機能に対応しているので，作業自体はとくに難しくありません。パソコンの電源をOFFにしたらケースをはずし，PCIスロットにボードを差し込めばOKです（**写真2**）。パソコンの電源は，まだONにしないでくださいね。

接続したドライブは 振動の少ない場所に置こう

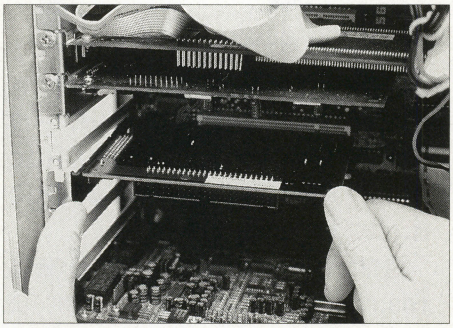
つぎにドライブの接続です。ドライブかインターフェース・ボードに同梱しているケーブルを利用して，SCSIインターフェース・ボードと増設するドライブを接続します。ドライブには，さらに別の機器を接続するため，もう一つ接続コネクタが用意されています。別の機器を接続しないのであれば，そちらにはターミネータ（終端装置）を忘れないように装着してください（**写真3**）。このターミネータは，SCSI機器がこれ以降接続されていないことをパソコンに伝えるための装置です。取り付けておかないと，ドライブが誤作動する可能性もあるので，必ずつけるようにしてくださいね。

SCSI接続する周辺機器は，SCSI-IDという番号を，0〜7のうちから設定する必要があります。これは，周辺機器をそれぞれ背番号で認識するようなものです。忘れずに設定し，その番号はメモを取るなどして控えておきましょう（**写真4**）。なお，設定できる数値のうち一つは，SCSIインターフェース・ボードが使用するので注意してください。

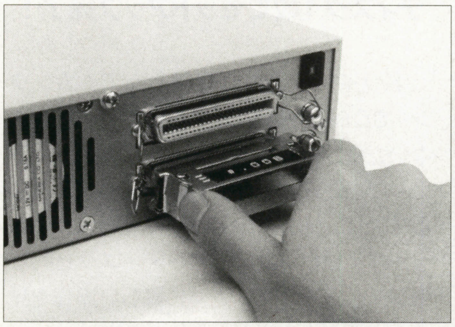
パソコンの電源をONにしてWindows 95を起動すれば，パソコンが自動的にSCSIインターフェース・ボードを認識します（**写真4**）。もし認識されない場合は，パソコンの電源を切って，ボードを差し直すなどして再度挑戦しましょう。接続が不安な場合は，認識されるまでケースはもとに戻さないほうが無難です。あとは，それぞれのドライブのマニュアルに沿って，セットアップ作業を行なえば完了です。



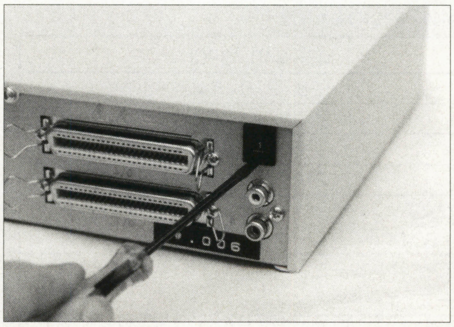
《写真1》SCSIインターフェース・ボードは，さまざまなタイプが発売されている。種類がわからない場合は，ショップの店員に聞こう



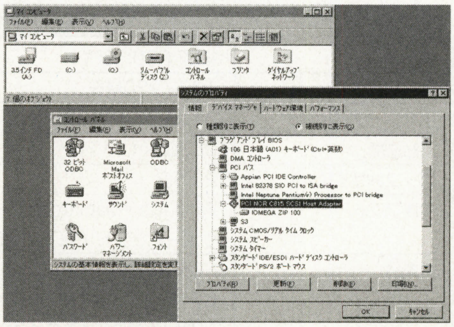
《写真2》パソコンのケースをはずしたら，PCIスロットにボードを挿入する。多少力を入れてグッと押し込む



《写真3》ターミネータは，ついついつけ忘れがち。必ず装着させよう



《写真4》SCSI接続する機器には，SCSI-IDを設定する必要がある。忘れずに設定し番号はメモをとっておく


マイコンピュータ
ファイル(F) 編集(E) 表示(V) ヘルプ(H)
3.5インチ FD (A:)
(C:)
(Q:)
リムーバブル ディスク (Z:)
コントロール パネル
プリンタ
ダイヤルアップ ネットワーク
7 個のオブジェクト
コントロール パネル
32 ビット ODBC
Microsoft Mail ポストオフィス
ODBC
キーボード
サウンド
システム
パスワード
パワー マネージメント
フォント
システムのプロパティ
情報
デバイス マネージャ
ハードウェア環境
パフォーマンス
種類別に表示(T)
接続別に表示(C)
プラグ アンド プレイ BIOS
106 日本語 (A01) キーボード (Ctrl+英数)
DMA コントローラ
PCI バス
Appian PCI IDE Controller
Intel 82378 SIO PCI to ISA bridge
Intel Neptune Pentium(r) Processor to PCI bridge
PCI NCR C815 SCSI Host Adapter
IOMEGA ZIP 100
S3
システム CMOS/リアル タイム クロック
システム スピーカー
システム タイマー
スタンダード IDE/ESDI ハード ディスク コントローラ
スタンダード PS/2 ポート マウス
プロパティ(R)
更新(E)
削除(E)
印刷(N)...
OK
キャンセル

《写真5》［マイコンピュータ］-［コントロールパネル］-［システム］で，認識されているかチェックできる

一番人気の大容量記録メディア

アイ・オー・データ機器

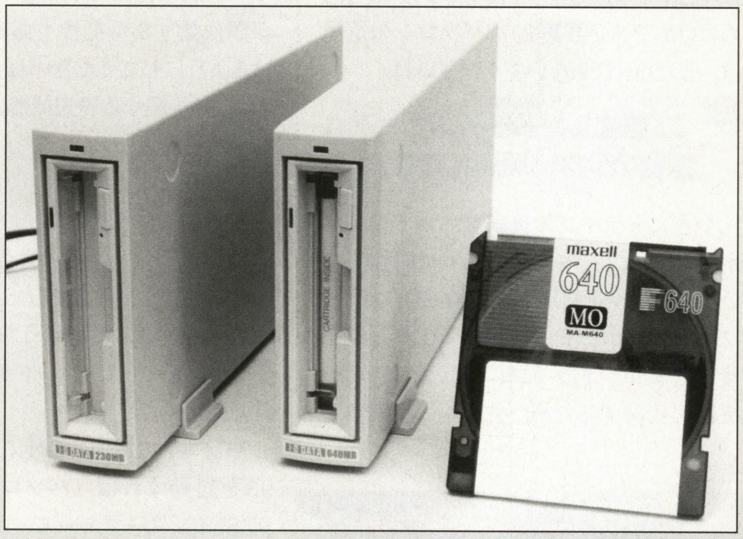
MOF-230/SPCI

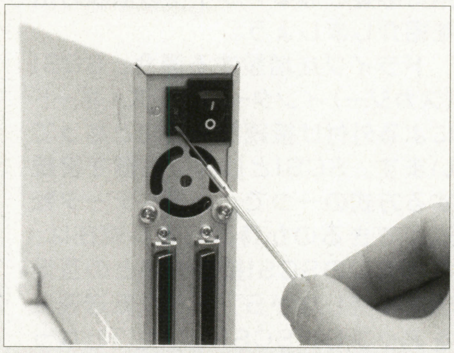
価格 69,800円

MOF-640/SPCI

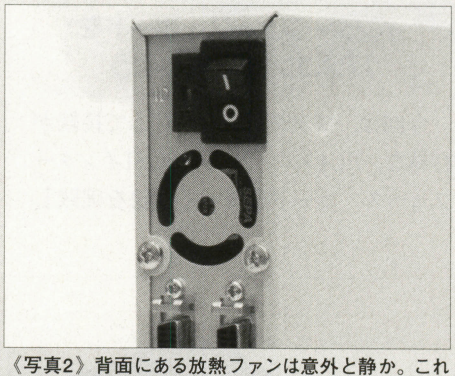
価格 103,000円

■問い合わせ先
株式会社アイ・オー・データ機器
サポートセンター
石川☎0762-60-3366
東京☎03-3254-0301
■ホームページ
http://www.iodata.co.jp/





《写真1》SCSI-IDの設定スイッチは，ボールペンなど先の細い工具で操作する



《写真2》背面にある放熱ファンは意外と静か。これなら夜に使用してもうるさくないぞ

もっとも普及している大容量記録メディア

大容量外部記録メディアの中で，もっとも普及しているのがMOです。最近ではドライブを標準搭載しているパソコンも登場し，その普及率は高まる一方。

ドライブの価格も，以前にくらべ手頃な予算で購入できるようになってきています。640MBまでに対応したMOドライブは，実売価格で80,000円程度とやや高価ですが，これまでの128／230／540といった容量の異なるMOディスクも利用できて経済的。大容量記録メディアが，一段と身近になったといえるでしょう。HDDをバックアップしたいなら，640MBのMOはオススメです。

紹介している『MOF-640／PCI』(価格103,000円）は，『MOF-230／PCI』(価格69,800円）の上位機種。外観はそのままに，キャッシュメモリを2MBまで増設。読みだし／書き込みの高速化を図りつつ，低価格を実現しています。両製品ともSCSIインターフェース・ボードなど，接続に必要なパーツ類がセットになっているので，はじめて機器を増設するという人にいいでしょう。

MOFシリーズは，放熱ファンのまわる音やアクセス音も非常に静か。外付けドライブはうるさいという声も聞かれますが，そんな先入観もこれからはなくなりそうです。

ディスク1枚でセットアップ完了！

ドライブの増設作業はとってもカンタン。SCSI接続でパソコンとドライブをつないだら，付属のサポート・ディスクでドライブを認識させるだけ。パソコンを再起動すれば，もうドライブが使えるようになります。MOはフロッピーディスクと同じ感覚で使えるので，とくに難しい操作を覚える必要がないのがうれしいですね。

MOF-230／SPCI　MOF-640／SPCIの主な仕様

製品名	MOF-230／SPCI	MOF-640／SPCI
対応記憶容量	128／230MB	128／230／540／640MB
平均シークタイム	30ms	
回転速度	3600rpm	
バッファサイズ	237kB	2MB
付属ソフト	Windows－Macintoshデータ交換ソフト／ サポートソフト（MOF-230／SC-PCI）	
付属品	SCSI接続ケーブル（D-Sub50ピン）／ターミネータ／ SC-PCI（SCSIインターフェース・ボード）／	
	230MB MOディスク×1枚	640MB MOディスク×1枚

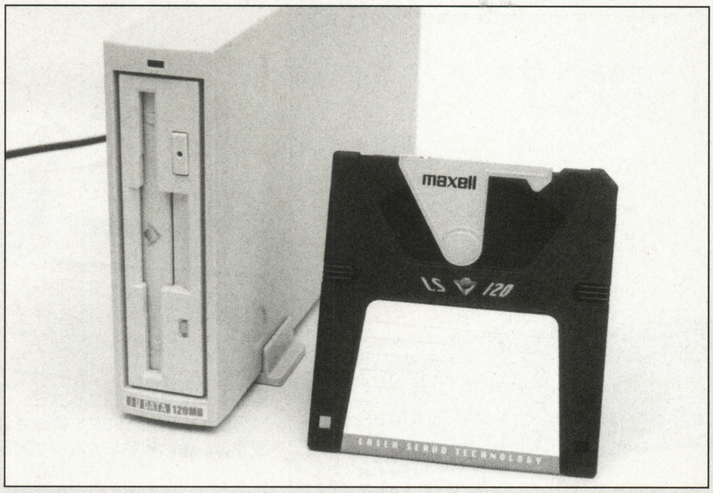
これまでのフロッピーディスクも読み込める！

アイ・オー・データ機器

FDS-120

価格 38,000円

■問い合わせ先
株式会社アイ・オー・データ機器
サポートセンター
石川☎0762-60-3366
東京☎03-3254-0301
■ホームページ
http://www.iodata.co.jp/


I·O DATA 120MB
maxell
LS 120
LASER SERVO TECHNOLOGY

120MBの容量を実現したフロッピーディスク

『FDS-120』（価格38,000円）は，120MBの容量を持つ専用フロッピーディスク（以下FDと表記）“LS-120ディスク”はもちろん，これまでの1.44MB／720KB／1.25MBのFDにも対応した，汎用性の高いドライブです。ついにFDにも大容量の時代がやってたのです。

LS-120ディスクに対応したドライブは，ディスク表面にある“グルーブ”と呼ばれる極めて細かい凹状の溝に，レーザーを照射することで，読みだし／書き込みをするヘッド位置を調整します。微妙な調整を可能にすることでトラックの高密度化をはかり，大幅な容量アップを実現しているのです。

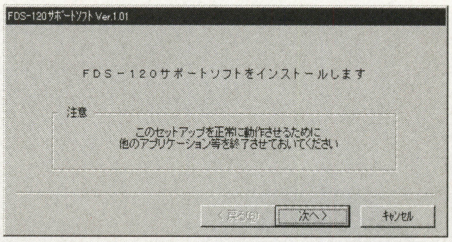
LS-120ディスク使用時には，回転速度720rpmと従来のFDDの約2倍。さらに記録密度の向上により，約5倍のデータ転送速度を確保しています。互換性／価格の面からみても，非常に魅力のあるメディアといえるでしょう。いずれは，現在のFDドライブに代わって標準搭載されるようになるかもしれません。

ディスクのフォーマットに20分かかる！

では，実際にFDS-120を導入してみましょう。FDS-120は，SCSI接続によりパソコンに増設します。接続したら，FDS-120，パソコン本体の順に電源を入れるだけ。しかし，この状態ではドライブがまだ認識されていません。付属のサポート・ディスクで，ドライブをパソコンに認識させる作業が必要です。作業といっても，画面の指示にしたがってセットアップ・ファイルを起動させるだけのカンタンなもの。ここで戸惑う人はいないと思います。

認識させたら，次はLS-120ディスクをフォーマットしてみましょう（写真2）。マイコンピュータから，FDS-120を示すアイコン（写真3ではリムーバブルディスク）を右クリックし，表示されたメニューから「FDSフォーマット」をクリック。ここで，初期化する容量の選択をします。

今回はLS-120ディスクをフォーマットするので，120MBを選択してください（写真3）。LS-120ディスクを通常フォーマットしたところ，約20分もかかってしまいました。メディアを購入するときは，なるべくフォーマット済の製品を選んだほうがよさそうです。あとは，通常のFDと同じ感覚で使っていけばOK。大容量というメリットを活かして，容量の大きいデータの保存に役立てましょう。


FDS-120サポートソフト Ver.1.01

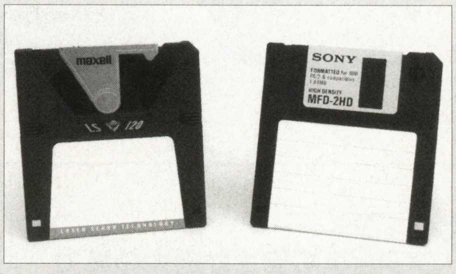
FDS－120サポートソフトをインストールします

注意

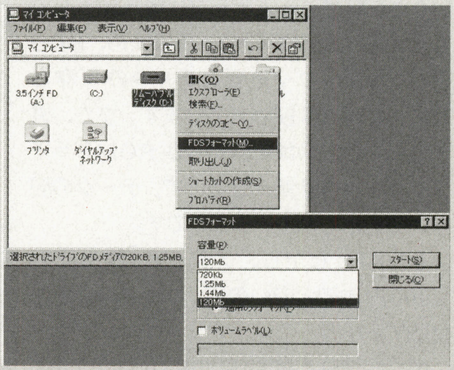
このセットアップを正常に動作させるために
他のアプリケーション等を終了させておいてください

< 戻る(B)
次へ >
キャンセル

《写真1》接続して電源を入れただけでは，FDS-120は認識されない。サポートディスクを本来装備されているFDDにセットし，セットアップを行おう


maxell
LS 120
LASER SERVO TECHNOLOGY
SONY
MFD-2HD

《写真2》FDS-120に付属してくるLS-120ディスク。シャッターの形状がこれまでのFDとはちがう


マイ コンピュータ
ファイル(F)
編集(E)
表示(V)
ヘルプ(H)
マイ コンピュータ
3.5インチ FD (A:)
(C:)
リムーバブル ディスク (D:)
プリンタ
ダイヤルアップ ネットワーク
開く(O)
エクスプローラ(E)
検索(F)...
ディスクのコピー(Y)...
FDSフォーマット(M)...
取り出し(J)
ショートカットの作成(S)
プロパティ(R)
FDSフォーマット
容量(P):
スタート(S)
閉じる(C)
720Kb
1.25Mb
1.44Mb
120Mb
ボリュームラベル(L):

選択されたドライブのFDメディア(720KB, 1.25MB,

容量(P): 120Mb

《写真3》FDSフォーマットとして，4種類の容量設定が用意されている。120MBフォーマットが有効なのは，当然120MB-FDをセットした場合だけ

FDS-120の主な仕様

対応記憶容量	120MB/1.44MB/1.25MB/720kB
平均シークタイム	70ms
回転速度	720rpm
バッファサイズ	8kB
付属ソフト	サポートソフト
付属品	SCSI接続ケーブル(D-Sub50ピン)／ LS-120ディスク×1枚

オリジナル・ソフト作成に適したメディア

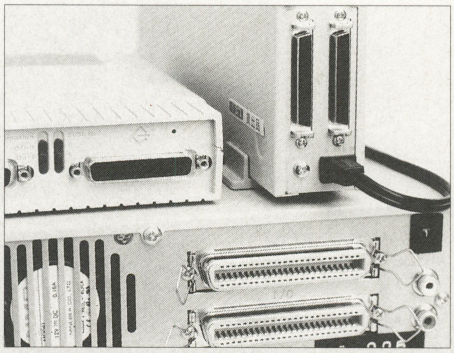
ソニー

CDU526R

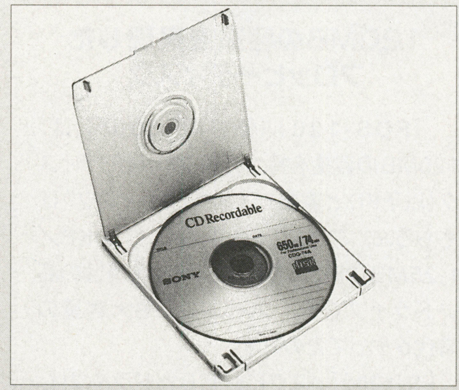
価格 89,800円

■問い合わせ先
ソニー株式会社
お客様ご相談センター
☎03-5448-3311
■ホームページ
http://www.sony.co.jp/

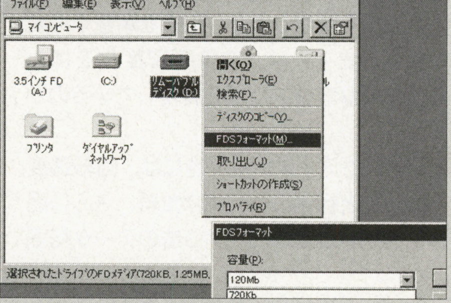
CD Recordable
SONY
650MB/74min
SONY



《写真1》CDU526Rに装備されているSCSI接続コネクタは，他の製品にくらべて形状がちがう


CD Recordable
SONY
650MB/74min

《写真2》CDU526Rでは，メディアはキャディに入れて使用する


マイ コンピュータ
ファイル(F)
編集(E)
表示(V)
ヘルプ(H)
マイ コンピュータ
3.5インチ FD (A:)
(C:)
リムーバブル ディスク (D:)
プリンタ
ダイヤルアップ ネットワーク
開く(O)
エクスプローラ(E)
検索(F)...
ディスクのコピー(Y)...
FDSフォーマット(M)...
取り出し(J)
ショートカットの作成(S)
プロパティ(R)
FDSフォーマット
容量(P):
120Mb
720Kb

選択されたドライブのFDメディア(720KB, 1.25MB,

《写真3》付属のツールで記録したいファイルを編集したら，右下の［Write］ボタンをクリックしよう。CD-Rへの書き込みがはじまるぞ

メディアの安さが最大の魅力

CD-Rは，一度しかデータを書き込めないうえ，書き込んだデータは書き換えができません（追記は可能）。そのため，HDDのバックアップや重要なデータの保存などに，CD-Rは使われています。また，書き込んだCD-Rは一般のCD-ROMドライブでデータを参照できるので，データの配布にも利用されているようです。

650MBながら，メディア1枚あたり1,000円前後と安いのも，CD-Rの大きな特徴でしょう。

紹介している『CDU526R』（価格89,800円）は，6倍速のCD-ROMドライブとしても使用可能。現在低速なドライブを使用している人は，ドライブを買い換えるつもりで購入してもいいですね。

SCSIコネクタは，フルピッチ50ピンと呼ばれるタイプ。使用しているSCSIインターフェース・ボードによっては，変換コネクタを必要とするかもしれないので，よく確認しましょう（写真1）。その他に関しては一般のSCSI機器と変わりません。増設自体はスムーズに行なえると思います。

CD-Rのデータ記録に挑戦！

では，CDU526Rに付属しているツール「CDWriter」をパソコンに導入して，データの記録を行なってみましょう。

記録させるCD-Rをキャディに入れ，CDU526Rにセットします（写真2）。導入したツールを起動させたら，ファイルの編集場所に，記録したいファイルをエクスプローラでドラッグ＆ドロップすれば準備完了。あとは画面右下の［Ready］をクリックして編集作業を終了させ，［Write］ボタンをクリックすればOK！　選択したファイルが，CD-Rに書き込まれます。

作業が終了したら，きちんと書き込まれているかどうかエクスプローラで確認しておくのを忘れずに。

この「CDWriter」では，同じような手順で音楽CDを作成することもできます。さまざまな用途に活用しましょう。

CDU526Rの主な仕様

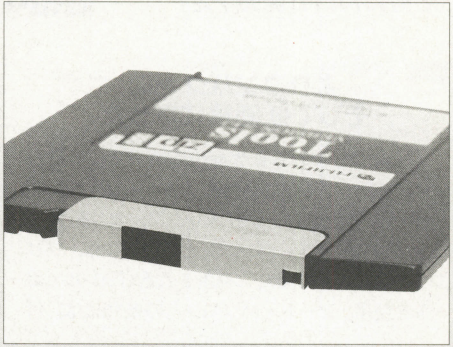
対応記憶容量	650MB
最大書き込み速度	2倍速　300kB／S
最大読み出し速度	6倍速　900kB／S
平均シークタイム	220ms（6倍速再生時）
バッファサイズ	512kB
付属ソフト	記録ソフト「CD-R FS」／ 書き込み用ソフト「CDWriter」
付属品	ターミネータ／CDキャディ／ CD-R×1枚／電源コード

安価なドライブが人気の秘密
富士写真フイルム
FUJIFILM Zipドライブ100

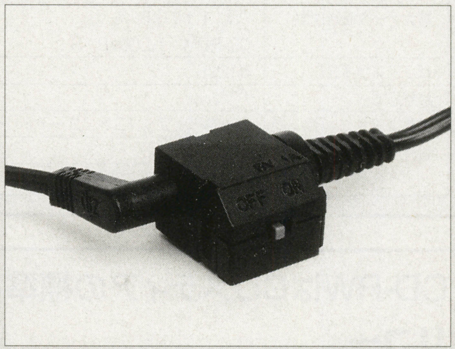
価格 27,800円

■問い合わせ先
富士フイルムZipサポートセンター
☎0249-59-3655
お客様コミュニケーションセンター
☎03-3406-2981
■ホームページ
http://www.fujifilm.co.jp/

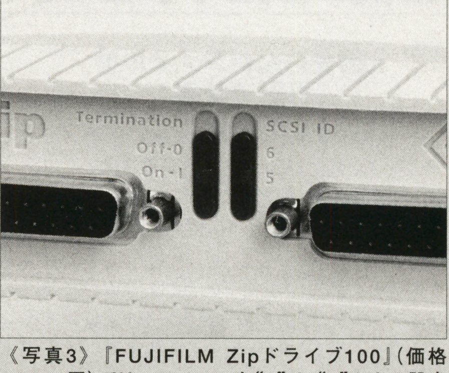
FUJIFILM
zip 100
FUJIFILM
iomega zip 100



《写真1》他のメディアとは形状が異なるシャッター部分。これならホコリもあまり入らないぞ



《写真2》ACアダプタとドライブの間に取り付ける電源スイッチで，ON／OFFがカンタンに行える



《写真3》『FUJIFILM Zipドライブ100』（価格27,800円）では，SCSI-IDを“5”か“6”にしか設定できないので注意

手軽に扱える記録メディア

Zipは，メディアの1MBあたりの単価はやや高めですが，対応ドライブが2万円台と安価なことから，手頃な大容量記録メディアとして人気です。

メディアの容量は100MB。やや容量が少なく感じますが，あまりたくさんのファイルを1枚のディスクに保存しても，管理が大変になるだけです。ツールや画像データの整理に使うのなら，100MB程度の容量がちょうどよいかもしれません。

メディアには磁気ディスクを使用。ホコリから記録データを守るため，保護シャッターを開けてもメディア露出させないなど，カートリッジも工夫されています（写真1）。

また，書き込みを禁止するライトプロテクトをソフト上から制御する点も，Zipディスクの特徴といえるでしょう。一度設定すれば，再設定するまでプロテクトの変更はできないので，大事なデータをあやまって消去してしまうこともありません。

接続方法に合わせて選べるドライブ

『FUJIFILM Zipドライブ100』（価格価格27,800）は，SCSI接続タイプの他にパラレル・ポート対応タイプ（価格29,800円）も用意されています。パラレル・ポートなら，ほとんどのパソコンに標準で装備されているので，接続のためにインターフェース・ボードを用意する必要もありません。なお，パラレル・ポート対応タイプは，DOS／Vパソコン用のみとなっているので注意してください。

ドライブの機能で注目したいのが，“電源スイッチ付きケーブル”です。ACアダプターとドライブの間に接続することで，手元で電源のON／OFFを操作することができます（写真2）。また，SCSI接続対応タイプでは，ID番号は5か6のどちらかにしか設定できません。他のSCSI接続機器とID番号が競合しないよう，接続まえに確認しておきましょう（写真3）。

FUJIFILM Zipドライブ100の主な仕様

対応記憶容量	100MB
平均シークタイム	29ms
回転速度	2,941rpm
バッファサイズ	32kB
付属ソフト	バックアップ・ユーティリティ
付属品	100MB Zipディスク×3枚／Zip Toolsディスク

パラレル・ポートに接続できる新PDドライブ

パナソニック

LF-1500J／LF1500JDN

（ともに7月1日発売予定）　**価格49,800円／59,800円**

よりコンパクトに そして低価格になった

パナソニックから発売が予定されている新しいPDドライブは，携帯性やノート・パソコンでの活用も考慮され，よりスリムに，より軽量に改良されています。パソコンとの接続には，プリンタやスキャナの接続に利用されるパラレル・ポートを使用。ノート・パソコンとの接続には，付属のPCカード接続キットを使います。

パナソニックでは，メディアの価格を6月1日から改定。未フォーマットのメディア1枚を，3,000円で発売しています。ドライブも，前モデルが90,000円近い価格だったことを考えると，かなりお買い得になったといえるでしょう。

多彩なCDメディアに対応

もちろん性能も向上しています。キャッシュ・メモリ増設により，データ転送速度が改善。CD-ROMで，最大8倍速再生が可能になりました（前モデルでは6倍速）。

PDドライブは，対応メディアであるPDの他にも，CD-ROMや音楽CDにも対応しています。1台で何役もこなせるので，持ち運びの多いノート・パソコンには，とても頼もしい存在といえるでしょう。

またPDは，他のCDメディアとちがってプラスチックのカートリッジでディスクが保護されています。多少乱暴にあつかっても，メディアに傷をつけてしまう心配もありません。PDは，ノート・パソコンと組み合わせてこそ，最大の威力を発揮するメディアなのです。

LF-1500Jの主な仕様

対応記憶容量		650MB
シークタイム		88ms
最大データ転送速度		PD：1,141kB／S CD-ROM：1,200kB／S
バッファサイズ		512kB
接続方式		パラレル
付属ソフト		バックアップ・ソフト／ユーティリティ・ソフト
付属品	LF-1500J	ACアダプタ
	LF1500JDN	ACアダプタ／接続用PCカード

■問い合わせ先
パナソニック
カスタマーサポートセンター
☎03-3834-2921
■ホームページ
http://www.panasonic.co.jp/cbdo/p3/

CD-RWはCDメディアの標準となれるか？

リコー

MP6211SW

価格89,800円

書き込んだファイルを 更新できる！

650MBの容量と，1,000円前後というメディアの安さが魅力のCD-R。“一度書き込んだファイルは更新／削除できない”という特性から，ファイルのバックアップに使われる場合が多いようです。

しかし，新しい規格であるCD-RWはちがいます。CD-Rのように書き込みソフトを使用することなく，フロッピーディスク感覚で，何度でもファイルの書き込み／更新ができるのです。

CD-RWの容量は，CD-Rと同じ650MB。メディア1枚あたり3,000円と，CD-Rにくらべてやや高めですが，容量から考えれば手頃な価格といえるでしょう。

紹介している『MP6211SW』（価格89,800円）は，CD-RWによる書き込みの他，CD-R方式による書き込みにも対応しています。CD-RW方式で書き込まれたデータは，残念ながら他の一般的なCD-ROMドライブでは読み出すことができません。データの受け渡しにはCD-Rで，個人的にデータ保存として使うならCD-RWといったように，目的に合わせて書き込み方式を使いわけるとよいでしょう。

MultiRead対応ドライブの登場でCDが変わる？

MultiRead（マルチリード）対応ドライブとは，CD-ROMやCD-R／RWをはじめ，DVD-ROMや登場が予想されるDVD-RAMなど，さまざまなCD系列のメディアの読みだし／書き込みができるドライブのことです。

パソコンへの標準搭載も予定されているMutiRead対応ドライブが普及すれば，CD-RWが大容量記録メディアの標準となる可能性は，非常に大きいといえるでしょう。

MP6211SWの主な仕様

対応記憶容量	650MB
平均アクセスタイム	350ms
最大書き込み速度	2倍速　300kB／S
最大読み出し速度	6倍速　900kB／S
バッファサイズ	2MB
接続方式	SCSI-2
付属ソフト	DirectCD／Easy-CD Pro95／NT
付属品	CD-Rディスク×2枚／CD-RWディスク×1枚／キャディ／ターミネータ

■問い合わせ先
リコー株式会社
お客様相談室
☎0120-000475
■ホームページ
http://www.ricoh.co.jp/

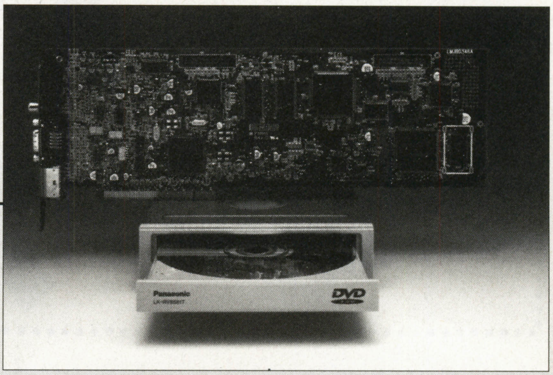
●番外 パソコン環境充実おすすめアクセサリ●

DVD-ROMドライブで広がるパソコン活用！

パナソニック

LK-RV8581AT

価格128,000円



内蔵タイプの DVD-ROMドライブ

片面で4.7GBもの記憶容量を誇るDVD-ROMは，次世代の記録メディアとして大変注目をあつめています。その膨大な記憶容量を活かして，現在は映画などの映像作品がDVD-Videoとして発売中。その高画質に，見た人はきっと驚くことでしょう。パソコンでも，これまでのCD-ROMドライブに代わってDVD-ROMドライブを標準搭載する機種が登場するなど，DVDは確実に普及しているようです。

『LK-RV8581AT』（価格128,000円）は内蔵型のDVD-ROMドライブ。もともと搭載されているCD-ROMドライブと，換装して使用する形になります。“MPEG2”映像を再生するためのDVD-AVデコーダ・ボードが付属しているので，DVD-Videoに収録された美麗映像を，パソコン上で再生することが可能です。

LK-RV8581ATは，DVD-ROMに加え，これまでのCD-ROMや音楽CDにも対応。これまでのソフト資産を，そのまま活用できるのはうれしいですね。

LK-RV8581ATの主な仕様

対応メディア	DVD-ROM／CD-ROM／CD-DA／VIDEO-CD
ランダムアクセスタイム	DVD-ROM：270ms CD-ROM：180ms
最大データ転送速度	DVD-ROM：1350kB／S CD-ROM：900kB／S
バッファサイズ	128kB
接続方式	ATAPI
付属品	インターフェース・ケーブル／DVD-Video再生ソフト／DVD-AVデコーダ・ボード（PCIバス接続）

登場間近？DVD-RAM

現在DVDの新規格として，DVD-R，DVD-RAMの規格統一そしてこれらに対応した製品の開発が進められています。DVD-Rは，CD-Rと同じく一度だけデータの書き込みができるというもの。容量は，片面で3.9GBとなります。DVD-RAMは，ファイルの書き込み／更新ができる規格で，片面の容量が2.6GBとなっています。

パナソニックでは，DVD-RAM対応製品を今年中に発売予定。大容量記録メディアの選択肢が，また一つ増えることになりそうですね。

■問い合わせ先
パナソニック
カスタマーサポートセンター
☎03-3834-2921
■ホームページ
http://www.panasonic.co.jp/cbdo/p3/

●番外 パソコン環境充実おすすめアクセサリ●

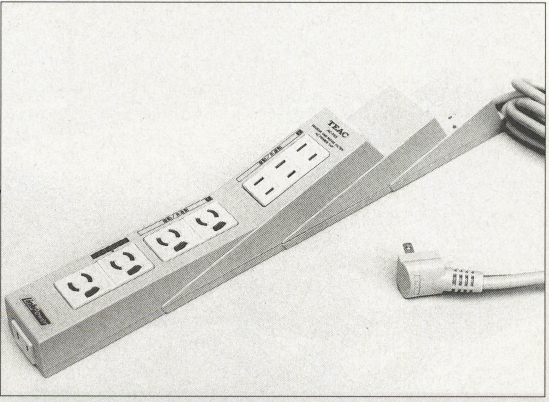
パソコン周りの電源はコレ一つでOK！

ティアック

パワータップ
**POWER TAP
ACシリーズ**

AC-P55

価格11,000円



キミの部屋のコンセントは 空いているか？

パソコンを使ううえで注意しなければならないのは，ズバリ電源の確保。プリンタやモデム，高音質のスピーカや今回紹介している大容量記録メディアなど，周辺機器を買い足していけばいくほど，多くのコンセントが必要になってきます。周辺機器のなかにはACアダプタを使用している場合もあるので，通常のコンセント延長ケーブルなどでは，せっかく空いているコンセントが使えないといったこともよくあります。

そこで登場するのが，ティアックの『POWER TAP』シリーズ。ACアダプタの接続も考えられたデザインで，用意されているコンセントを効率的に利用できます。

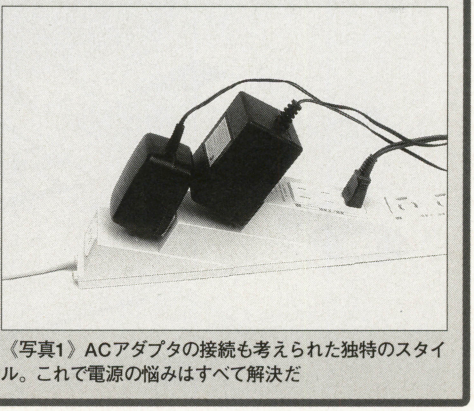
電源のON／OFFは パソコンと連動可能

紹介しているACシリーズ（価格8,000円〜）は，設定されたコンセントにパソコンや周辺機器を接続することで，パソコンの電源のON／OFFに合わせて，周辺機器の電源をコントロールすることができます。いちいち周辺機器の電源スイッチを入れるのが面倒な人には，うれしい機能といえるでしょう。

もちろんこれら電源の連動はON／OFFの設定が可能です。パソコン以外に使用する関連機器を接続するときは，この設定をOFFにしておくといいでしょう。

POWER TAPには，電源連動機能を省いた『AVシリーズ』（価格7,400円〜）も用意されています。足をひっかけて電源を抜いてしまわないよう，多機能タップでコンセントまわりを整理しておきましょう。

■問い合わせ先
ティアック株式会社
☎0422-52-5071



《写真1》ACアダプタの接続も考えられた独特のスタイル。これで電源の悩みはすべて解決だ

好評連載

1400機種以上のパソコンに対応!!

自分でできるパソコン・パワーアップ!

～CPU,キャッシュ・メモリ,増設メモリ編～

森　裕一

99,800円のDOS/Vキット「Kid's Kit PC」組み立てに挑戦!!

今回は「ビックサイエンス」の，初心者向けのパソコン組み立てキット「Kid's Kit PC」を実際に組み立ててみましょう。発売しているのは，ダイエーグループの超大型パソコン・ショップ「メディアバレー」（本誌の前付け広告ページ参照）です。

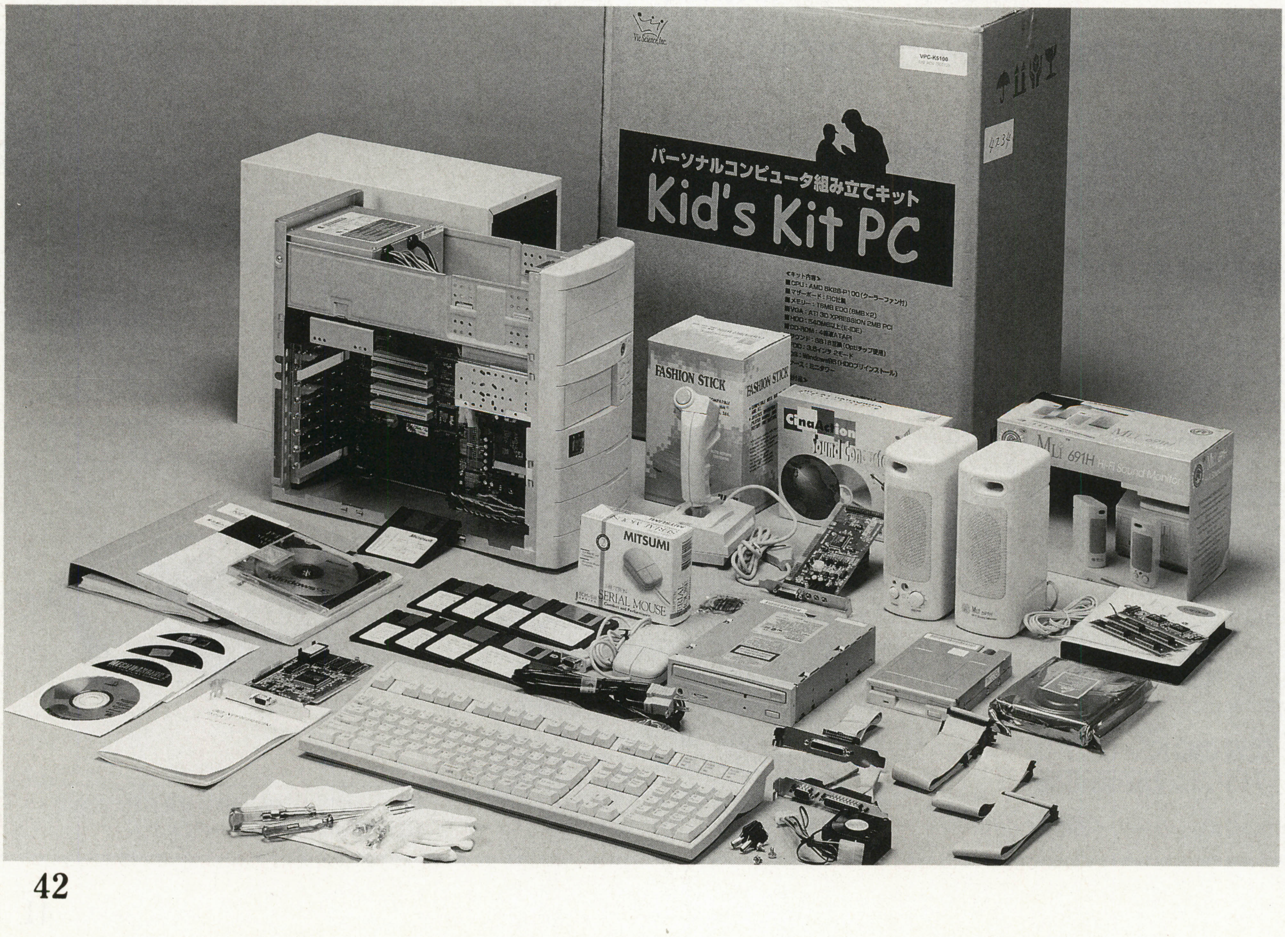
この「Kid's Kit PC」は，99,800円と，10万円を切る価格にもかかわらず，組み立てが完了すれば，Windows95のソフトウエアを存分に楽しむことができる基本機能と，周辺機器をそなえたパソコンになります。

低価格パソコンでは，パワーアップ装備をする機能は削除されてしまいがちですが「Kid's Kit PC」は，拡張性も十分考えられた設定になっています。

完成品の一般市販パソコンと，「Kid's Kit PC」を比べても，見劣りする部分はありませんし，プログラムの実行速度や，データの保存容量などに不満が出てきた場合には，パワーアップが簡単にできますから，その点からも注目すべき製品といえます。

もちろん，自分で組み立てますから，自然にパソコンの仕組みを理解でき，パワーアップの際にも自信をもって増設や取り替え作業ができるようになる，学習効果も見逃せないメリットです。

名前こそ「Kid's Kit PC」となっていますが，性能・機能共にビジネスでも十分使えるため，企業で新入社員専用の端末として，自分で組み立てる教育実習を兼ねて導入しているところもあるそうです。



◀AMDのK5搭載のボードをコアにFDD、HDD、CD-ROM、マウス、キーボード、サウンドカード、3Dビデオカード、メモリ、キャッシュメモリ、ジョイスティック、スピーカ、ゲームソフト、Windows95、工具に手袋などがセットで99，800円!!の「Kid's Kit PC」

「Kid's Kit PC」の他には
モニターが必要

「Kid's Kit PC」には基本的なものがすべてそろっているので，他に用意するのは，モニター・ディスプレイです。パソコンを使うときに絶対必要な付き合いの深い装置ですから，店頭でパソコンにつながって動作している展示機を実際によく見て選ぶことをおススメします。以下のような価格帯です。

15インチ　50,000円位から
17インチ　70,000円位から

装置の準備はこれだけで，あとはWindows95で利用したいソフトウエアを準備すればOK!です。

いよいよ
組み立てだ

はやる気持ちをおさえて，まずマニュアルを一読してください。

広い平らな場所に新聞紙などを敷いて，キズがつかないようにしてから作業を始めてください。細かい部品がありますから，なくさないようにするために，ピンのふたなども用意しておくと良いでしょう。

マニュアルはとてもていねいにできているので，順番に作業していけばOKですが，特にはじめての人のために，実際の作業で気づいたことをアドバイスしておきます。

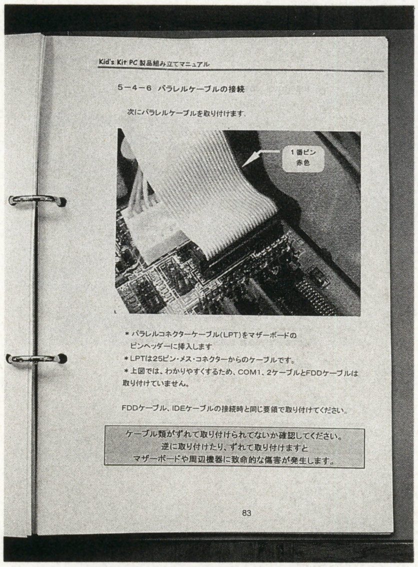
写真も参照しながら読んでください。

●ショートピン

説明書では「オープンの状態ではピンが刺さっていない」と説明されているのに，実際のマザーボードにはピンが刺さっていました。これはピンの紛失防止や，変更がすぐにできるように「ピンを片方だけ刺している」のです。ピンが片方しか刺されていないものもオープン状態，つまりショートしていません。

●リアパネル加工

リアパネルのコネクタを取り付ける部分の凹部のほうから，付属のプラスドライバーで押して，コネクタを取り付けるための穴を開けます。けっこう力がいるので，今回はケース内部からプラスドラ



Kid's Kit PC 製品組み立てマニュアル

5−4−6　パラレルケーブルの接続

次にパラレルケーブルを取り付けます。

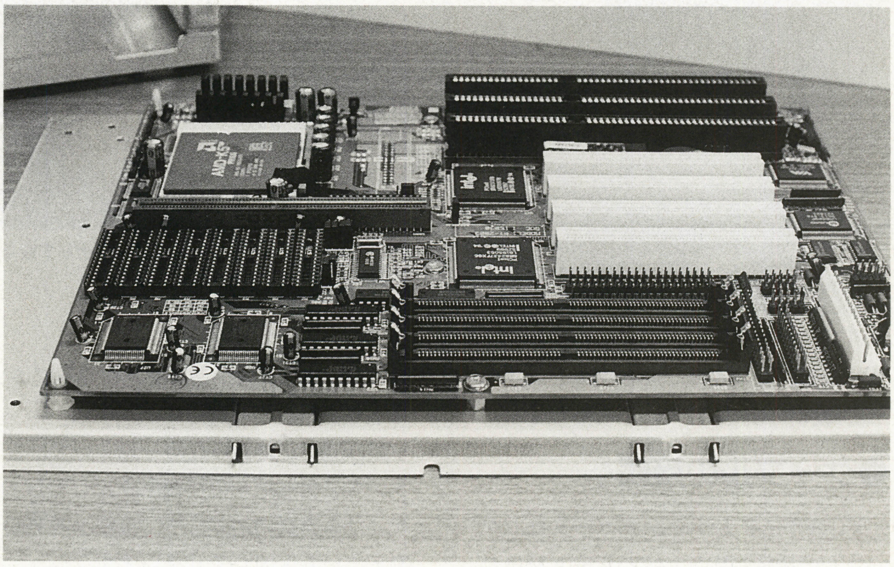
＊パラレルコネクターケーブル(LPT)をマザーボードのピンヘッダーに挿入します。
＊LPTは25ピン・メス・コネクターからのケーブルです。
＊上図では、わかりやすくするため、COM1、2ケーブルとFDDケーブルは取り付けていません。

FDDケーブル、IDEケーブルの接続時と同じ要領で取り付けてください。

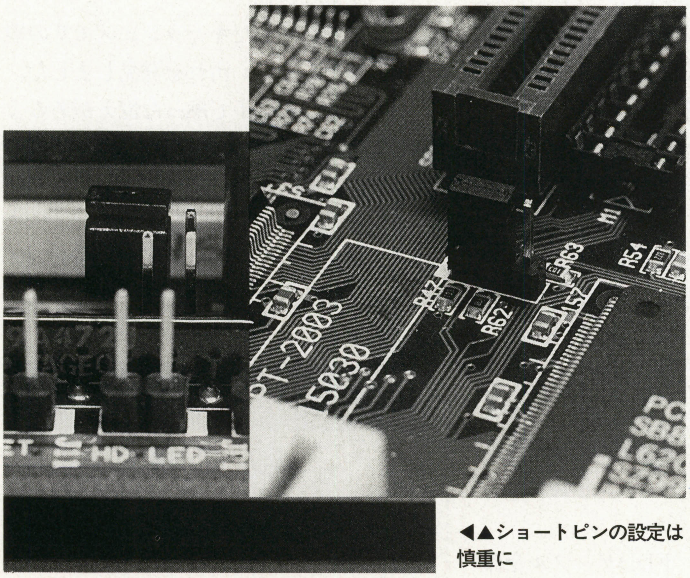
ケーブル類がずれて取り付けられてないか確認してください。
逆に取り付けたり、ずれて取り付けますと
マザーボードや周辺機器に致命的な傷害が発生します。

83

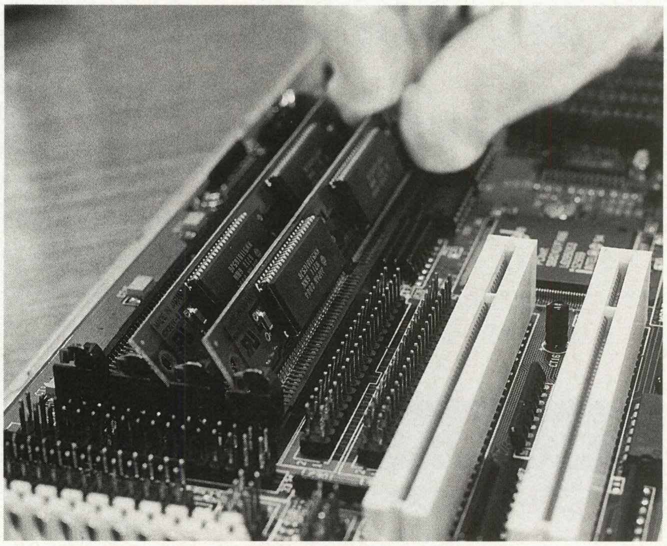
▲写真入りでとてもわかりやすいマニュアルだ



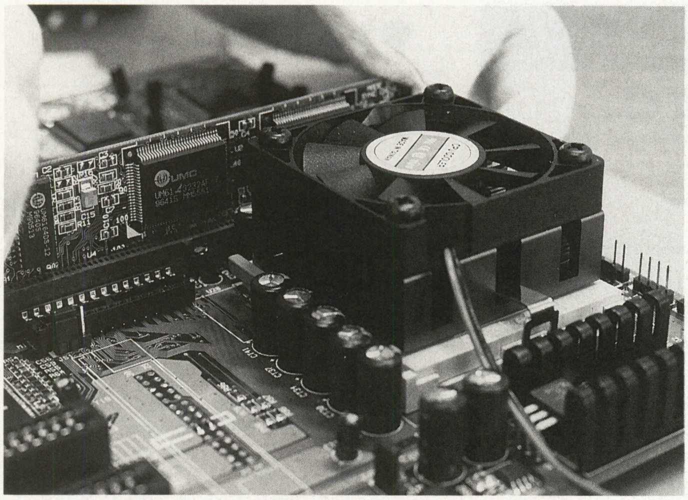
▲マザーボードから作業をはじめる

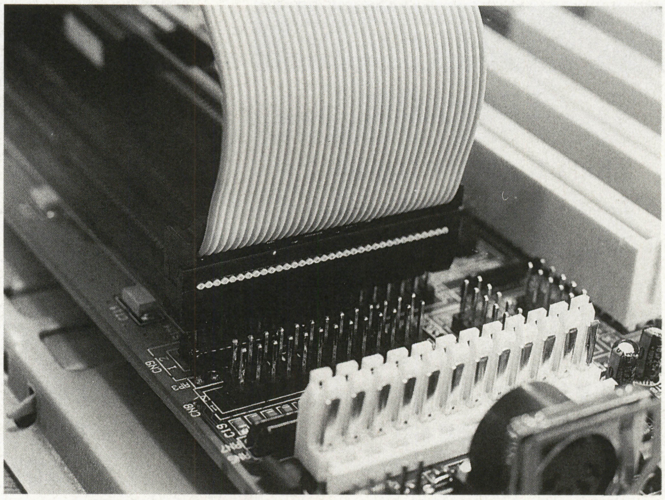


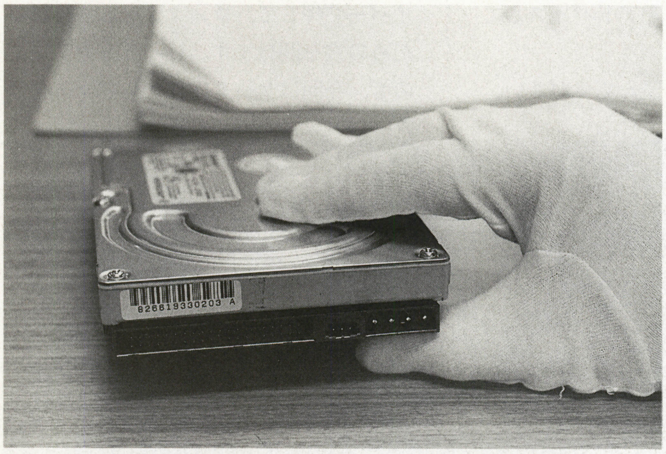
◀▲ショートピンの設定は慎重に

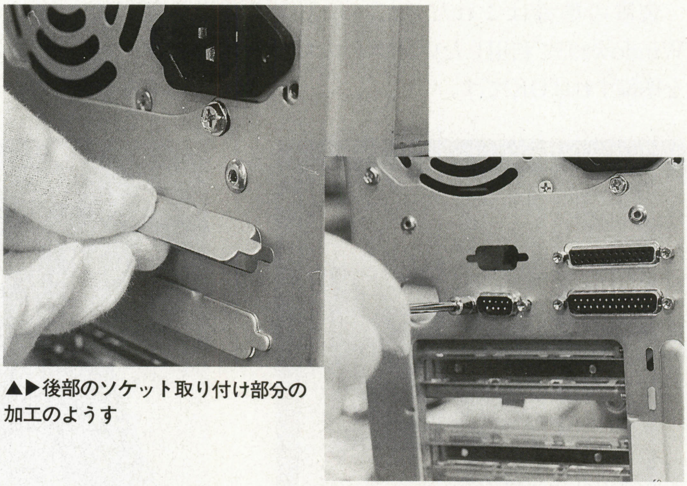


▲メモリはソケットに斜めに差し込んで起こしてセットする


▲キャッシュメモリはCPUの隣に差し込む


▲ケーブル類は方向を慎重にチェック


▲HDDのソケット部分


▲▶後部のソケット取り付け部分の加工のようす

イバーを押しこんで，マイナスドライバーを隙間に差し入れて，取り外しました。

●ケーブルの接続

VGAカードとサウンドカードは，ケーブルの接続が完了してから取り付けたほうが，作業がしやすいと思います。組み立てマニュアルでも，ビデオカードを外して作業をしている写真が使われています。

●作業中のスリキズに注意

途中で付属の手袋を外して作業をしてしまったのでケースの縁で手の甲を切ってしまいました。ダテに作業用手袋が用意されているのではありません。皆さんはそんなことがないように注意してください。

約2時間で完成！

ソフトをインストール

こうして，ゆっくりと撮影をしながら組み立てましたが，2時間で組み立てが完了しました。

組み立てが終わったら一息ついて，もういちどケーブルの接続を確認しましょう。コネクタの逆差しや，接続場所を間違えていると壊してしまいます。

今回実際に起こったトラブルをお話ししましょう。電源を入れて，マニュアルにしたがって，BIOSのセットアップをしたのにHDDからWindows95が起動しません。さて，画面の表示は出ていますし，16MB分のメモリカウントをして，BIOS設定はできていますので，マザーボードとVGAカード，メインメモリモジュールは，ほぼ問題ないはずと予想して以下のような作業をして解決しました。

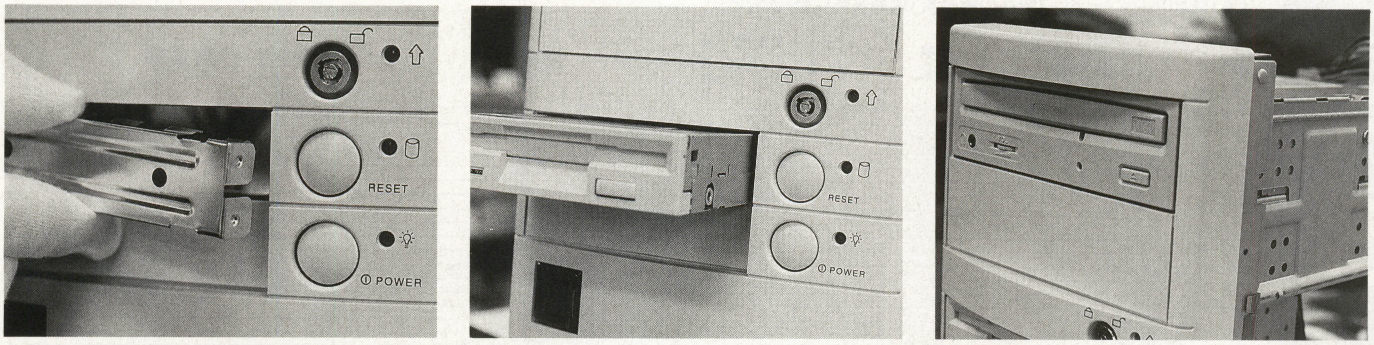
①電源をoffにして，サウンドカードを外して，再度電源をonにする
　→起動しない
②再起動のために，FDDに起動ディスクを入れて，リセットボタンを押す
　→起動しない
③電源をoffにして，FDDケーブルを確認する
　→問題なし
④電源をoffにしたまま，HDDのIDEケーブルを確認する
　→問題なし
⑤電源をoffにしたまま，キャッシュメモリを外して，再度電源をonにする
　→見事に起動

そこで，外したキャッシュメモリの端子部分をみると，汚れを発見しました。そういえば直接手で触った憶えがあるような……。綿棒と端子クリーナーで清掃して，起動したWindows95を終了させてから電源をoffにしてキャッシュメモリモジュールと，サウンドボードを取り付けて再度電源onすると全く問題なく起動することができました。

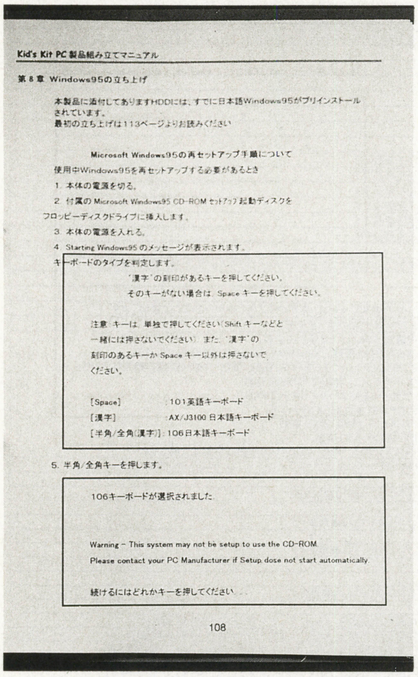
はじめての人へのKid's Kit PC

組み立てのコツ

以下は，マニュアルに忠実に組み立ててみてちょっと気になった点です。



▲FDD，HDD，CD-ROMの取り付けは，不要な金具の取り外しなどけっこう作業がある。取り付けのネジは，最後に締め付けるようにしないと，ネジ穴にビスが入らないことがあるので注意しよう



Kid's Kit PC 製品組み立てマニュアル

第 8 章 Windows95の立ち上げ

本製品に添付してありますHDDには、すでに日本語Windows95がプリインストールされています。
最初の立ち上げは113ページよりお読みください

Microsoft Windows95の再セットアップ手順について

使用中Windows95を再セットアップする必要があるとき

1. 本体の電源を切る。

2. 付属の Microsoft Windows95 CD-ROM セットアップ起動ディスクをフロッピーディスクドライブに挿入します。

3. 本体の電源を入れる。

4. Starting Windows95 のメッセージが表示されます。

キーボードのタイプを判定します。

'漢字' の刻印があるキーを押してください。
そのキーがない場合は，Space キーを押してください。

注意：キーは，単独で押してください(Shift キーなどと一緒には押さないでください)。また，'漢字' の刻印のあるキーか Space キー以外は押さないでください。

[Space]　:101英語キーボード
[漢字]　:AX/J3100 日本語キーボード
[半角/全角(漢字)]：106日本語キーボード

5. 半角/全角キーを押します。

106キーボードが選択されました

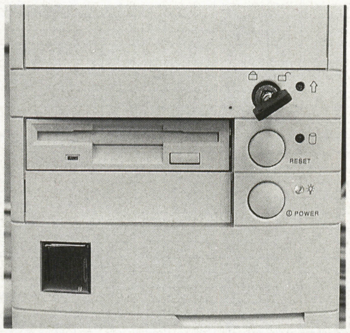
Warning - This system may not be setup to use the CD-ROM.
Please contact your PC Manufacturer if Setup dose not start automatically.

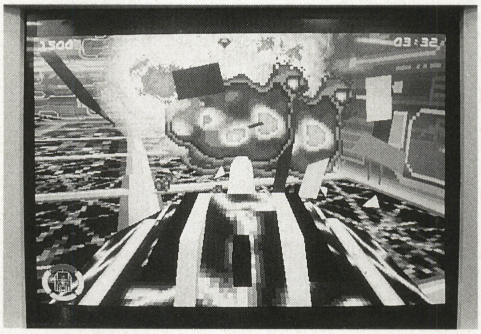
続けるにはどれかキーを押してください．．．

108

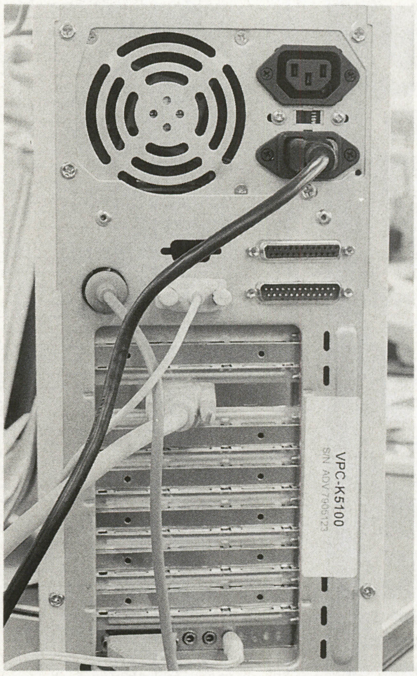
▲ソフトのインストール・マニュアルもとても親切でサクサク作業が進んだ

▶かっこよい鍵も付いている





▲オマケと思っていた添付の3Dゲームはいずれも大迫力。思わずハマってしまった



▲各ケーブルを接続したようす。拡張用スロットルはたくさん用意されている

◎付属品以外に必要だった工具

マイナスドライバー：ケースの加工用

ニッパー：ケース内でケーブル束ねているケーブルタイの切断用

マニュアルでは爪切りでも代用可能との記述があります

◎組み立て中に「あれ?」と思った点

変更になった箇所のお知らせの注意書きが欲しかった。今回マニュアルと相違があった点は

①ケースの形状

②ケースの形状変化に伴って，電源やKEYLOCKなどのケースからの信号線が変わっていた

③同じ形状のIDEケーブルが2本付属から，HDD用と，CD-ROMドライブ用の形状の異なるIDEケーブルがそれぞれ1本付属になっていた

④CD-ROMドライブと，サウンドカードをつなぐ音声ケーブルのケーブル形状(GNDの位置が変わっていた)

組み立てマニュアルで，最後のマザーボードとケースの接続では，コネクタ識別をケーブルの色ではなくて，コネクタ部分に番号シールのような目印をつけることで区別できるようにしてほしい。

今後もケースに限らず，いろいろなパーツの変更でマニュアルと実物の色や形状の相違があると思います。はじめての人はその違いだけでも不安になるものです（慣れた人は無意識のうちに基板の印字と，コネクタ印字を見て接続してしまうのですが)。

それと，ミリネジ，インチネジが入っているそれぞれの袋を，大きさや，色，シールなどで区別しやすくしてほしいと思いました。

ここまでやっていただければ，本当の初心者でも戸惑うことなく組み立てができると思います。

最後に，ビックサイエンスさん，販売店さんには，購入したユーザーのサポートを将来のパワーアップも含めて，しっかり続けてほしいと思っています。せっかくパソコンに興味をもった人達に，いまどきのパソコン・ショップにありがちな「手離れのいい家電商品」的な感覚で販売するようなことがないようにお願いしたいところです。

特に積極的に販売しているメディアバレーさんは広い店舗ですから，ビックサイエンスさん主催で，このキットを教材にして，組み立てや，パワーアップの講習会を開催してもよいのではないでしょうか。

私もお手伝いしたいと思います。

なお，次号では，このキットに，世界最高速の「K6」を搭載して，パワーアップする予定です。

ご期待ください。

《第1表》CPUパワーアップ製品の価格表（製品番号は第3表対応）

製品番号	メーカー名	型番	価格 ☆=新製品	Win95対応	数値演算プロセッサ	MMX命令	対応基本クロック	倍速数	1次キャッシュ	搭載CPUメーカー	搭載CPU	特徴・注意事項
1	アイ・オー・データ機器	PK-A586/98	24,800円	*	*		20/25/33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	セカンドキャッシュ対応機では併用も可能
2		PK-686P125	29,800円	*	*		50	2	16	Cyrix	Cyrix 6x86 P120+GP 100MHz	
3		PK-Cx100-L	34,800円	*	*		33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
4		PK-Cx66-L	24,800円	*	*		33	2	8		486CPU 66MHz	
5		PK-Cx486DRX2	19,800円				20/16	2	1	Cyrix	Cx486DRX2 50MHz	
6		PK-Cx486SRX2	29,800円				20/16/12	2	1	Cyrix	Cx486SRX2 50MHz	
7		PK-X486S50-L	24,800円		*		8/10/12	4	16	IBM	486SLC2 50MHz	
8		PK-EP586x4	22,000円	*	*		25	4	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
9		PK-EP586x3	22,000円	*	*		33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
10		PK-Ne133A	14,000円	*	*		33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
11		PK-Nd133A	14,000円	*	*		33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
12		PK-Nd75-L	19,800円	*	*		25	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	基本クロックが33MHzから25MHzに切り替わります
13		PK-Nd50-L	19,800円	*	*		25	2	8	Intel	i486DX2 50MHz	基本クロックが33MHzから25MHzに切り替わります
14		PK-NSA100-L	24,800円		*		33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
15		PK-NSA66/C-S	19,800円		*		33	2	8	Cyrix	Cx486DX2-V66 66MHz	
16		PK-Ne100-L	24,800円	*	*		33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
17		PK-NXC75-L	19,800円		*		20	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
18		PK-NXC40-S	19,800円		*		20	2	8	Intel	i486DX2 40MHz	
19	アカシ	CPU換装 i486→Am5x86-P75	32,800円		*		25/33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
20		CPU換装オプション(Clockup)		-	-	-	25→33	-	-	-	-	
21		CPU換装オプション(HDD換装)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
22		CPU換装 i386sx→TI486SXLC2					20	2	8	TI	TI486SXLC2 40MHz	
23		CPU動作Clockup(Librreto)	9,800円	-	-	-	25→33	-	-	-	-	基本クロックを25MHzから33MHzにクロックアップします。
24		CPU動作Clockup(Librreto50)	10,300円	-	-	-	50→	-	-	-	-	基本クロックを50MHzから??MHzにクロックアップします。
25	アセットコア	VIPER Super Drive AK6	☆OpenPrice	*	*	*	66	3	64	AMD	AMD-K6/PR-200 200MHz	
26		VIPER Super Drive AK5	☆OpenPrice	*	*		66	1.75	24	AMD	AMD-K5/PR-166 115MHz	
27		VIPER Super Drive CX6	発売予定	*	*		66	2	16	Cyrix	Cyrix 6x86 P166+GP 133MHz	
28		VIPER POWER mULTi 586CXL	27,800円	*	*		33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
29		VIPER Max Drive 586L	☆ 22,980円	*	*		25/33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
30		VIPER POWER MULTI 586Cs2	45,800円	*	*		33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
31		VIPER POWER MULTI 586Ce2	45,800円	*	*		25	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
32		X Type S	19,800円				16/12	2	8	TI	TI486SXLC2 40MHz	受注生産品です
33		X Type P	14,800円				20	2	8	TI	TI486SXL2 40MHz	受注生産品です
34		VIPER POWER MULTI PNT-33	55,800円	*	*		33	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	受注生産品です
35		VIPER POWER MULTI PNT-25	53,000円	*	*		20/25	2.5	32	Intel	PentiumODP 63MHz	受注生産品です
36		Max Drive SUV75	64,800円	*	*		25	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	受注生産品です
37		Max Drive SUV100	69,800円	*	*		33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	受注生産品です
38		CPU換装 基本Clock33MHz用	53,400円	*	*		33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
39		CPU換装 Clockup付き	53,400円	*	*		25→33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	基本クロックを25MHzから33MHzにクロックアップした後、換装します。
40		CPU換装 基本Clock25MHz用	48,400円	*	*		25	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
41		CPU換装 IntelDX4対応	39,800円	*	*		33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
42		CPU換装オプション(HDD換装)	48,500円	-	-	-	-	-	-	-	-	38～41の追加サービス、内蔵のHDDを1300MBのHDDに換装します。
43		CPU換装 IntelDX4対応	58,000円	*	*		33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	PC-9821Cb対応のサービスです
44	アシスト	IXP-500I	☆ 45,000円	-	-	-	-	-	-	-	CPUは別売	取付費別。CPU、メモリが別に必要。
45		IXP-500I/7	☆ 45,000円	-	-	-	-	-	-	-	CPUは別売	Socket7(注1)を搭載、「Intel MMX Pentium/200MHz」にも対応。
46		IXP-500F	☆ 45,000円	-	-	-	-	-	-	-	CPUは別売	72ピンSIMMソケット(注2)を「4本」搭載、「EDO_DRAM」対応、最大「128MB」
47		IXP-200IⅢ	☆ 44,000円	-	-	-	-	-	-	-	CPUは別売	セカンドキャッシュ(注3)は「512KB」搭載
48		IXP-200IⅢ/V	☆ 44,000円	-	-	-	-	-	-	-	CPUは別売	チップセット(注4)は「Intel Triton ⅡVX」
49		IXP-200IⅢ/7	☆ 45,000円	-	-	-	-	-	-	-	CPUは別売	ビデオチップ(注5)は「S3 Virge DX」
50		IXP-200FⅢ	☆ 44,000円	-	-	-	-	-	-	-	CPUは別売	ビデオメモリ(注6)は「2MB」搭載
51		IXP-200CⅢ	☆ 44,000円	-	-	-	-	-	-	-	CPUは別売	E-IDE(注7)を「2本」搭載
52		IXP-200IⅢ/11	☆ 45,500円	-	-	-	-	-	-	-	CPUは別売	「PCIバス」(注8)、「ISAバス」(注8)の本数は各製品で異なります
53	インテル	JBPODPMT66X166	☆ 54,800円	*	*	*	50/60/66	2.5	32	Intel	MMX PentiumODP 166MHz	166MHz版 MMX(R) テクノロジ ペンティアム OverDrive プロセッサ
54		JBOXPODP3V166	69,800円	*	*		66	2.5	16	Intel	PentiumODP 166MHz	
55		JBOXPODP3V166 Nタイプ	69,800円	*	*		66	2.5	16	Intel	PentiumODP 166MHz	NEC PC-9821Xa10専用タイプ
56		JBOXPODP3V150	49,800円	*	*		60	2.5	16	Intel	PentiumODP 150MHz	
57		JBOXPODP3V150 Nタイプ	49,800円	*	*		60	2.5	16	Intel	PentiumODP 150MHz	NEC PC-9821Xa9専用タイプ
58		JBOXPODP3V125	39,800円	*	*		50	2.5	16	Intel	PentiumODP 125MHz	
59		JBOXPODP3V125 Nタイプ	39,800円	*	*		50	2.5	16	Intel	PentiumODP 125MHz	NEC PC-9821Xa7専用タイプ
60		JBOXPODP5V133	39,800円	*	*		60/66	2	16	Intel	PentiumODP 120/133MHz	
61		JBOXPODP5V83 Sタイプ	29,800円	*	*		33	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	
62		JBOXPODP5V83 Kタイプ	29,800円	*	*		33	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	NEC PC-9821Xe,Xs専用タイプ
63		JBOXPODP5V63	22,000円	*	*		25	2.5	32	Intel	PentiumODP 63MHz	
64	マクサス	PS/V VISION用マザーボード	49,000円	*	*				16	Cyrix	Cyrix 5x86 120MHz	取付費別12,800円、メモリ、ライザーカードなども必要(別料金)。
65		PS/V VISION用マザーボード	45,000円	*	*		33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	取付費別12,800円、メモリ、ライザーカードなども必要(別料金)。
66		PS/V用マザーボード	34,800円	-	-		-	-	-	-	CPUは別売	取付費別12,800円、CPU、メモリ、ライザーカードなども必要(別料金)。
67		DeskPowerS,SE用マザーボード	34,800円	-	-		-	-	-	-	CPUは別売	取付費別12,800円、CPU、メモリ、ライザーカードなども必要(別料金)。
68		Woody/DeskPowerC用マザーボード	34,800円	-	-		-	-	-	-	CPUは別売	取付費別12,800円、CPU、メモリ、ライザーカードなども必要(別料金)。
69		Prorinea,DeskPro用マザーボード	34,800円	-	-		-	-	-	-	CPUは別売	取付費別12,800円、CPU、メモリ、ライザーカードなども必要(別料金)。
70		増設用ビデオメモリ 1MB	6,500円	-	-		-	-	-	-	-	79から82のビデオメモリ拡張用(標準1MB/最大2MB)
71		増設用キャッシュメモリ 256KB		-	-		-	-	-	-	-	79,80,82のキャッシュメモリ拡張用(標準256KB/最大512KB)
72		ライザーカード(注9)	5,000円	-	-		-	-	-	-	-	取付のために加工が必要な場合、別料金が必要。
73		CPU換装 i386SX→Cx486SLC/e	9,800円					1	1	Cyrix	Cx486SLC/e _MHz	内蔵キャッシュを制御するには、76のキャッシュドライバーソフトが必要
74		CPU換装 i386SX→Cx486SLC2	14,800円				25	2	1	Cyrix	Cx486SLC2 50MHz	内蔵キャッシュを制御するには、76のキャッシュドライバーソフトが必要
75		CPU換装 i386SX→TI486SXLC2	19,800円				25	2	8	TI	TI486SXLC2-PAF 50MHz	内蔵キャッシュを制御するには、76のキャッシュドライバーソフトが必要
76		キャッシュドライバ	3,000円	-	-		-	-	-	-	-	73～75の内蔵キャッシュを制御する、キャッシュドライバーソフトです
77		CPU換装 i386SX→IBM486SLC2	35,000円				12/16/20/25	2	16	IBM	IBM486SLC2 50MHz	内蔵キャッシュを制御する、キャッシュドライバーソフト付属
78		CPU i386DX→IBM486BL3	35,000円				20	3	16	IBM	IBM486BLX3 60MHz	内蔵キャッシュを制御する、キャッシュドライバーソフト付属(DOS/v用)
79		CPU i386DX→IBM486BL3	41,000円				25	3	16	IBM	IBM486BLX3 75MHz	内蔵キャッシュを制御する、キャッシュドライバーソフト付属(DOS/v用)
80		CPU i386DX→IBM486BL3	58,000円				33	3	16	IBM	IBM486BLX3 100MHz	内蔵キャッシュを制御する、キャッシュドライバーソフト付属(DOS/v用)
81		CPU換装 i486→Intel486DX4	45,000円		*		25	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
82		CPU換装 i486→Intel486DX4	55,000円		*		33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
83		CPU換装 i486→Cyrix 5x86	65,000円		*		25/33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 120MHz	
84		CPU換装 i486→Am5x86-P75	50,000円		*		25	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
85		CPU換装 i486→Am5x86-P75	55,000円		*		33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
86		CPU換装 i486→Am5x86-P75	50,000円		*		25→33/33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	84または85で、搭載CPUがIntelDX4の場合の特価サービスです
87		TP230Cs,530Cs CPU換装	45,000円		*		33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	84または85の機種限定特価サービスです
88		CPU換装オプション(Clockup)	9,800円	-	-	-	-	-	-	-	-	CPU換装と、基本Clockupが可能な場合に、選択できる追加サービス
89		CPU動作Clockup(Librreto50)	15,000円	-	-	-	50→100	-	-	-	-	電源on時の操作で、50MHzと100MHz動作を切り換えます
90		CPU動作Clockup(Librreto20,30)	10,000円	-	-	-	25→33	-	-	-	-	常時Clockupします
91		CPU動作Clockup(ThinkPad220)	14,800円	-	-	-	16→25	-	-	-	-	Auto-Maxの切換スイッチ操作で、16MHzと25MHz動作を切り換えます
92		CPU動作Clockup(PC-9801NS/R)	19,800円	-	-	-		-	-	-	-	
93		CPU換装オプション(Clockup)	14,800円	-	-	-		-	-	-	-	CPU換装か、CPU交換と、基本Clockupが可能な場合に選択できる追加サービス
94		CPU動作Clockup(PC-9801FX)	19,800円	-	-	-		-	-	-	-	
95		CPU動作Clockup(PC-9801BX)	19,800円	-	-	-		-	-	-	-	
96		キーボードClockup	4,000円	-	-	-	-	-	-	-	-	パソコン側の基本Clockupで、キーボードの調整が必要な場合のサービス
97	メルコ	HK6-DP200	92,000円	*	*	*	66	2.5	64	AMD	AMD-K6/PR-200 200MHz	
98		EUA-QP0M	29,800円	*	*		25/33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	ENL 8,16,32 を2枚実装可能
99		EUF-EP0M	29,800円	*	*		16	8	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	ENL 8,16,32 を2枚実装可能
100		EUB-H0M	39,800円	*	*		20	6	16	Cyrix	Cyrix 5x86 120MHz	ENL 8,16,32 を2枚実装可能
101		EUZ-Q0M	29,800円	*	*		25/33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	EMF/EMF-P 8,16,32 を2枚実装可能（うち1枚は EXB 8,16 も使用可能）
102		EUD-HP0M	29,800円	*	*		20	6	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	ENL 8,16,32 を2枚実装可能
103		HAS-33TP	27,000円	*	*		33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
104		HCX-33TP	29,800円	*	*		33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
105		HRL-20TS	39,800円	*	*		20	3	16	IBM	486BLX3 60MHz	
106		HNE-33QP	14,800円	*	*		33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
107		HNS-33TJ	19,800円	*	*		33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
108		HNS-25TS	14,800円	*	*		25	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	基本クロックが33MHzから25MHzに切り替わります
109		HNR-16TS	14,800円	*	*		20	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
110		HND-33QP	14,800円	*	*		33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
111		HAV-33TJ	19,800円	*	*		33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
112	若松通商	ThinkPad用 CPU換装	69,800円		*		-	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	対象ThinkPad 9545-xxx 納期受注後1週間
113		ThinkPad用 CPU換装	49,800円		*		-	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	対象ThinkPad 2620-xxx,2605-1xx 納期受注後1週間
114		PS/V Entry用パワーアップキット	19,800円		*		-	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	CPUと電圧変換アダプタで構成される、PS/V Entry用の製品です。
115												

（注1） Pentiumプロセッサや、その互換CPUを搭載するためのソケットです。CPUによっては搭載できても、ソケットに供給されている電圧や、ピン配列の違いで動作しない場合があります。

（注2） メモリを増設する、SIMMを搭載するためのソケットです。SIMMの形状が同じなら搭載はできますが、SIMMの仕様がパソコンに合わないと動作しません

（注3） CPUとメモリの間で、効率よくプログラムやデーターを転送して、プログラムの動作速度を向上させる働きがあります

（注4） 主にパソコン内部の各装置間のデーター転送を受け持ちます、このチップの違いにより、同じCPUを使ったパソコンでも動作速度が大きく変わります。

（注5） このチップの違いで、ディスプレイ表示の描画速度や、3D描画の対応などが変わります。機能を発揮するにはドライバーソフトも必要になります。

（注6） このメモリ容量の違いで、表示できる解像度や、発色数の上限値が変わります。対応するディスプレイも必要になります。

（注7） HDD,CD-ROMドライブなどの接続に利用します。

（注8） 拡張ボードの搭載に利用します。

（注9） マザーボードから「PCIバス」「ISAバス」を引き出すために必要です。

《第2表》増設メモリとセカンド・キャッシュ・メモリ製品の価格表（製品番号は第3表対応）

製品番号	メーカー名	型番	価格 ☆=新製品	ボード搭載メモリ	増設ソケット数	空きソケット数	使用メモリ	最大使用可能メモリ	最大増設メモリ	メモリモジュール・メモリボード製品の概略
201	アイ・オー・データ機器	NE-SD4100-16MT	15,000円							168ピンDIMM 100MHz 4クロック SDRAM搭載 16MB
202		NE-SD4100-32MT	29,800円							168ピンDIMM 100MHz 4クロック SDRAM搭載 32MB
203		NE-SD4100T-64M	発売予定							168ピンDIMM 100MHz 4クロック SDRAM搭載 64MB
204		NE-ECC-8Mx2T	18,000円							72ピンSIMM 60ns EDO_DRAM搭載 ECCあり 8MB 2枚組
205		NE-ECC-16Mx2T	34,000円							72ピンSIMM 60ns EDO_DRAM搭載 ECCあり 16MB 2枚組
206		NE-ECC-32Mx2T	66,000円							72ピンSIMM 60ns EDO_DRAM搭載 ECCあり 32MB 2枚組
207		NE-ECC-64Mx2	196,000円							72ピンSIMM 60ns EDO_DRAM搭載 ECCあり 64MB 2枚組
208		NE-EDO-8Mx2T	16,000円							72ピンSIMM 60ns EDO_DRAM搭載 パリティなし 8MB 2枚組
209		NE-EDO-16Mx2T	29,800円							72ピンSIMM 60ns EDO_DRAM搭載 パリティなし 16MB 2枚組
210		NE-EDO-32Mx2T	58,000円							72ピンSIMM 60ns EDO_DRAM搭載 パリティなし 32MB 2枚組
211		NE-SIMXA-4Mx2	8,000円							72ピンSIMM 70ns パリティあり 4MB 2枚組
212		NE-SIMXA-8Mx2T	18,000円							72ピンSIMM 70ns パリティあり 8MB 2枚組
213		NE-SIMXA-16Mx2T	34,000円							72ピンSIMM 70ns パリティあり 16MB 2枚組
214		NE-SIMXA-32Mx2T	66,000円							72ピンSIMM 70ns パリティあり 32MB 2枚組
215		NE-SIMXB-4Mx2	7,000円							72ピンSIMM 70ns パリティなし 4MB 2枚組
216		NE-SIMXB-8Mx2T	16,000円							72ピンSIMM 70ns パリティなし 8MB 2枚組
217		NE-SIMXB-16Mx2T	29,800円							72ピンSIMM 70ns パリティなし 16MB 2枚組
218		NE-SIMXB-32Mx2T	58,000円							72ピンSIMM 70ns パリティなし 32MB 2枚組
219		NE-SIM36-H4M	5,000円							72ピンSIMM 70ns パリティあり 4MB
220		NE-SIM36-H8MT	9,200円							72ピンSIMM 70ns パリティあり 8MB
221		NE-SIM36-H16MT	17,200円							72ピンSIMM 70ns パリティあり 16MB
222		NE-SIM36-H32MT	34,000円							72ピンSIMM 70ns パリティあり 32MB
223		NE-SIM32-H4M	4,000円							72ピンSIMM 70ns パリティなし 4MB
224		NE-SIM32-H8MT	8,200円							72ピンSIMM 70ns パリティなし 8MB
225		NE-SIM32-H16MT	15,000円							72ピンSIMM 70ns パリティなし 16MB
226		NE-SIM32-H32MT	29,800円							72ピンSIMM 70ns パリティなし 32MB
227		PIO-SIM61-2MS	6,000円							PC-9801-61U/61R互換メモリ 2MB
228		Cb234-4M	9,000円	0	2	1	4	32	64	PC-9821Cb2専用 4MB NE-SIM36/NESIM32にて増設可能
229		Cb234-8M	14,000円	0	2	1	8	32	64	PC-9821Cb2専用 8MB NE-SIM36/NESIM32にて増設可能
230		Cb234-16M	23,000円	0	2	1	16	32	64	PC-9821Cb2専用 16MB NE-SIM36/NESIM32にて増設可能
231		Cb34-4M	11,000円	0	2	1	4	32	64	PC-9821Cb専用 4MB NE-SIM36にて増設可能
232		Cb34-8M	16,000円	0	2	1	8	32	64	PC-9821Cb専用 8MB NE-SIM36にて増設可能
233		Cb34-16M	26,000円	0	2	1	16	32	64	PC-9821Cb専用 16MB NE-SIM36にて増設可能
234		Cx34-4M	11,000円	0	2	1	4	32	64	PC-9821Cx,Ce2,Cs2専用 4MB NE-SIM36にて増設可能
235		Cx34-8M	16,000円	0	2	1	8	32	64	PC-9821Cx,Ce2,Cs2専用 8MB NE-SIM36にて増設可能
236		Cx34-16M	26,000円	0	2	1	16	32	64	PC-9821Cx,Ce2,Cs2専用 16MB NE-SIM36にて増設可能
237		AP34-4M	19,800円	0	5	4	4	16	80	PC-9821As2,Ap2専用 4MB NE-SIM36 4,8,16にて増設可能
238		AP34-8M	25,000円	0	5	4	8	16	80	PC-9821As2,Ap2専用 8MB NE-SIM36 4,8,16にて増設可能
239		AP34-16M	35,000円	0	5	4	16	16	80	PC-9821As2,Ap2専用 16MB NE-SIM36 4,8,16にて増設可能
240		AF34-8M	55,000円	8	4	4	0	16	72	PC-9821Af専用 8MB NE-SIM36 4,8,16を2枚組にて増設可能
241		MC34-4M	19,800円	4	3	3	0	2	10	PC-9821Ce専用 4MB PIO-SIM61にて増設可能
242		BA34-4M	19,800円	4	5	5	0	2	14	PC-9801FA,BX,BA/PC-9821Ae,As,Ap専用 4MB PIO-SIM61にて増設可能
243		BA34-8M	30,000円	4	5	3	2	2	14	PC-9801FA,BX,BA/PC-9821Ae,As,Ap専用 8MB PIO-SIM61にて増設可能
244		ML34-4M	28,000円	4	3	3	0	2	10	PC-9821modelS1,S2専用 4MB PIO-SIM61にて増設可能
245		FS34-4M	19,800円	4	5	5	2	2	14	PC-9801FX,FS専用 4MB PIO-SIM61にて増設可能
246		FS34-8M	30,000円	4	5	3	2	2	14	PC-9801FX,FS専用 8MB PIO-SIM61にて増設可能
247		PIO-RS134-2MS	21,000円	2	2	2	0	4	8	PC-9801RS専用 2MB PIO-EX134S-4Mにて増設可能
248		PIO-DA134-4MS	19,800円	4	2	2	0	4	12	PC-9801RA21,RA51,DA専用 4MB PIO-EX134Sにて増設可能
249		PIO-DA134-8MS	30,000円	4	2	1	4	4	12	PC-9801RA21,RA51,DA専用 8MB PIO-EX134Sにて増設可能
250		PIO-RA34-3MS	24,000円	3	0	0	0	0	3	PC-9801RA2,RA5専用 3MB
251		PIO-RL34-4MS	30,000円	4	0	0	0	0	4	PC-98RL専用 4MB
252		PIO-CS134-4MS	29,000円	4	2	2	0	4	12	PC-9801CS2,CS5専用 4MB PIO-EX134Sにて増設可能
253		PIO-ES34-3MS	30,000円	3	0	0	0	0	3	PC-9801ES専用 3MB
254		PIO-98T34-4MS	35,000円	4	3	3	0	2	10	PC-9801T専用 4MB PIO-SIM61にて増設可能
255		PIO-DX134-4MS	34,000円	4	2	2	0	4	12	PC-9801DX専用 4MB PIO-EX134Sにて増設可能
256		PIO-RX34-3MS	17,500円	3	0	0	0	0	3	PC-9801RX,EX専用 3MB
257		PIO-DS134-4MS	19,800円	4	2	2	0	4	12	PC-9801DS専用 4MB PIO-EX134Sにて増設可能
258		PIO-EX134S-2MT	8,000円							増設メモリ専用 2MB
259		PIO-EX134S-4MT	12,000円							増設メモリ専用 4MB
260		EP-SIM-2MY	7,000円							PCZRM4互換メモリ 2MB
261		EP-SIM-4MY	9,800円							PCZRM5互換メモリ 4MB
262		EP-SIM32-8M	17,000円							増設メモリモジュール 8MB
263		EP-SIM327-4M	10,000円							増設メモリモジュール 4MB
264		EP-SIM327-8M	17,000円							増設メモリモジュール 8MB
265		EP-SIM327-16M	27,000円							増設メモリモジュール 16MB
266		EP-SIM327-32M	47,000円							増設メモリモジュール 32MB
267		EP-RB02-4M	19,000円	0	4	3	4	32	128	EPSON機専用 4MB EP-SIM 2,4 / EP-SIM32-8 / EP-SIM327- 4,8,16,32 にて増設可能
268		EP-RB02-8M	24,000円	0	4	3	8	32	128	EPSON機専用 8MB EP-SIM 2,4 / EP-SIM32-8 / EP-SIM327- 4,8,16,32 にて増設可能
269		EP-RB02-16M	34,000円	0	4	3	16	32	128	EPSON機専用 16MB EP-SIM 2,4 / EP-SIM32-8 / EP-SIM327- 4,8,16,32 にて増設可能
270		EP-RB7D-8MY	34,000円	0	4	2	4	4	16	EPSON機専用 8MB EP-SIM 2,4 にて増設可能

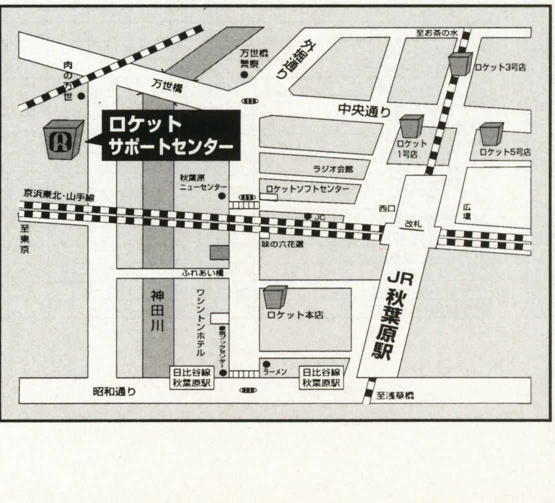
アップグレード、インストール
サービス承ります。

インターネット接続、セットアップ、増設拡張、修理受付

パソコン教室開催中！

ロケットサポートセンター

東京都 千代田区 神田須田町 2-19-6 TEL.03-3257-0007 FAX.03-3257-1007
営業時間AM10:30～PM8:00 水曜日定休



製品番号	メーカー名	型番	価格 ☆=新製品	ボード搭載メモリ	増設ソケット数	空きソケット数	使用メモリ	最大使用可能メモリ	最大増設メモリ	メモリモジュール・メモリボード製品の概略
271		EP-RB01-4ML	19,000円	0	4	2	2	4	16	EPSON機専用 4MB EP-SIM 2,4 にて増設可能
272		EP-RB01-8ML	24,000円	0	4	2	4	4	16	EPSON機専用 8MB EP-SIM 2,4 にて増設可能
273		EP-386-2M	45,000円	2	1	1	0	2	4	PC-386M専用 2MB PIO-SIM61 にて増設可能
274		NE-XAV512K	12,000円							セカンドキャッシュ増設用メモリ 512KB
275		NE-XA256K	11,000円							セカンドキャッシュ増設用メモリ 256KB
276		NE-XA512K	35,000円							セカンドキャッシュ増設用メモリ 512KB
277		NE-AP3-128K	19,800円							セカンドキャッシュ増設用メモリ 128KB
278		SD4100-16MT	15,000円							168ピンDIMM 100MHz 4クロック SDRAM搭載 16MB
279		SD4100-32MT	29,800円							168ピンDIMM 100MHz 4クロック SDRAM搭載 32MB
280		EDO646-16MT	15,000円							168ピンDIMM 60ns EDO DRAM搭載 16MB
281		EDO646-32MT	29,800円							168ピンDIMM 60ns EDO DRAM搭載 32MB
282		EDO646-64MT	58,000円							168ピンDIMM 60ns EDO DRAM搭載 64MB
283		ECC366-8Mx2T	18,000円							72ピンSIMM 60ns EDO DRAM搭載 ECCあり 8MB 2枚組
284		ECC366-16Mx2T	34,000円							72ピンSIMM 60ns EDO DRAM搭載 ECCあり 16MB 2枚組
285		ECC366-32Mx2T	66,000円							72ピンSIMM 60ns EDO DRAM搭載 ECCあり 32MB 2枚組
286		EDO326-4Mx2	8,000円							72ピンSIMM 60ns EDO DRAM搭載 パリティなし 4MB 2枚組
287		EDO326-8Mx2T	16,000円							72ピンSIMM 60ns EDO DRAM搭載 パリティなし 8MB 2枚組
288		EDO326-16Mx2T	29,800円							72ピンSIMM 60ns EDO DRAM搭載 パリティなし 16MB 2枚組
289		EDO326-32Mx2T	58,000円							72ピンSIMM 60ns EDO DRAM搭載 パリティなし 32MB 2枚組
290		SIM366-4M	5,000円							72ピンSIMM 60ns パリティあり 4MB
291		SIM366-8MT	9,200円							72ピンSIMM 60ns パリティあり 8MB
292		SIM366-16MT	17,200円							72ピンSIMM 60ns パリティあり 16MB
293		SIM366-32MT	34,000円							72ピンSIMM 60ns パリティあり 32MB
294		SIM366-8Mx2T	18,000円							72ピンSIMM 60ns パリティあり 8MB 2枚組
295		SIM366-16Mx2T	34,000円							72ピンSIMM 60ns パリティあり 16MB 2枚組
296		SIM366-32Mx2T	66,000円							72ピンSIMM 60ns パリティあり 32MB 2枚組
297		SIM326-4M	4,000円							72ピンSIMM 60ns パリティなし 4MB
298		SIM326-8MT	8,200円							72ピンSIMM 60ns パリティなし 8MB
299		SIM326-16MT	15,000円							72ピンSIMM 60ns パリティなし 16MB
300		SIM326-32MT	29,800円							72ピンSIMM 60ns パリティなし 32MB
301		DV-SIM326-4Mx2	7,000円							72ピンSIMM 60ns パリティなし 4MB 2枚組
302		DV-SIM326-8Mx2T	16,000円							72ピンSIMM 60ns パリティなし 8MB 2枚組
303		DV-SIM326-16Mx2T	29,800円							72ピンSIMM 60ns パリティなし 16MB 2枚組
304		DV-SIM326-32Mx2T	58,000円							72ピンSIMM 60ns パリティなし 32MB 2枚組
305		SIM367-4M	4,900円							72ピンSIMM 70ns パリティあり 4MB
306		SIM367-8MT	終了							72ピンSIMM 70ns パリティあり 8MB
307		SIM367-16MT	終了							72ピンSIMM 70ns パリティあり 16MB
308		SIM367-32MT	終了							72ピンSIMM 70ns パリティあり 32MB
309		SIM327-4M	3,990円							72ピンSIMM 70ns パリティなし 4MB
310		SIM327-8MT	8,200円							72ピンSIMM 70ns パリティなし 8MB
311		SIM327-16MT	終了							72ピンSIMM 70ns パリティなし 16MB
312		SIM327-32MT	終了							72ピンSIMM 70ns パリティなし 32MB
313		DV-SIM9-4Mx2	44,500円							30ピンSIMM 70ns パリティあり 4MB 2枚組
314		PS-SIM-4M	40,000円							79F2536,79F5396互換メモリ 4MB
315		PS-SIM-8M	70,000円							79F2500,79F5397互換メモリ 8MB
316		DV-SCA512K	12,000円							セカンドキャッシュ増設用メモリ 512KB
317		DV-SC256K	14,800円							セカンドキャッシュ増設用メモリ 256KB
318		Nr64-16MT	16,000円							PC-9821La13,Nr166,Nr150,Nr15,Nr13,Nr12専用 16MB
319		Nr64-32M	29,800円							PC-9821La13,Ls150,Ls12,Nr166,Nr150,Nr15,Nr13,Nr12専用 32MB
320		Nr64-64ME	58,000円							PC-9821Nr166,Nr150,Nr15,Nr13,Nr12専用 64MB
321		Nb64-8M	9,000円							PC-9821La10,La7,Na15,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 8MB
322		Nb64-16MT	18,000円							PC-9821La10,La7,Na15,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 16MB
323		Nb64-32MT	34,000円							PC-9821La10,La7,Na15,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 32MB
324		Nb64-64ME	58,000円							PC-9821La10,La7,Na15,Na13,Na12,Na9,Nb10専用 64MB
325		Ld34-4M	5,000円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 4MB
326		Ld34-8M	9,000円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 8MB
327		Ld34-16MT	18,000円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 16MB
328		Ld34-32MT	34,000円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 32MB
329		NE34A-4M	14,800円							PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 4MB
330		NE34A-8M	19,800円							PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 8MB
331		NE34A-12M	28,000円							PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 12MB
332		NE34A-16M	36,000円							PC-9801NS/A専用 16MB
333		NE34A-32M	56,000円							PC-9801NS/A専用 32MB
334		NX34-4M	14,800円							PC-9801NX/C専用 4MB
335		NX34-8M	19,800円							PC-9801NX/C専用 8MB
336		NX34-12M	28,000円							PC-9801NX/C専用 12MB
337		NT34-6MT	16,000円							PC-9801NS/T専用 6MB
338		NP34-4M	5,000円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 4MB
339		NP34-8M	9,000円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 8MB
340		NP34-16MT	18,000円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 16MB
341		NP34-32MT	34,000円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 32MB
342		NL34-4M	14,800円							PC-9801NS/R,NL/R専用 4MB
343		NL34-8M	19,800円							PC-9801NS/R,NL/R専用 8MB
344		NA34-4M	14,800円							PC-9801NA,NA/C専用 4MB
345		NA34-8M	19,800円							PC-9801NA,NA/C専用 8MB
346		EP-SIMAU-4M	10,000円							PC-486NOTE AU,AV,AT/PC-586NOTE AT専用 4MB
347		EP-SIMAU-8M	17,000円							PC-486NOTE AU,AV,AT/PC-586NOTE AT専用 8MB
348		EP-SIMAU-16M	27,000円							PC-486NOTE AU,AV,AT/PC-586NOTE AT専用 16MB
349		EP-NTB-4MS	24,000円							PC-286BOOK/PC-386NOTE A,W,AE,WR専用 4MB
350		EP-NTB-6MS	36,000円							PC-286BOOK/PC-386NOTE A,W,AE,WR専用 6MB
351		EP-NTB-8MS	48,000円							PC-286BOOK/PC-386NOTE A,W,AE,WR専用 8MB
352		EP-SIMn-2ME	16,000円							EPSON PCNTZRM21A互換メモリ 4MB
353		EP-SIMn-4ME	20,000円							EPSON PCNTZRM41A互換メモリ 8MB
354		SDIM646-8MT	9,200円							144ピンDIMM(JEDEC準拠) 60ns パリティなし 8MB
355		SDIM646-16MT	16,000円							144ピンDIMM(JEDEC準拠) 60ns パリティなし 16MB
356		SDIM646T-32M	29,800円							144ピンDIMM(JEDEC準拠) 60ns パリティなし 32MB
357		SDIM646-32M	32,000円							144ピンDIMM(JEDEC準拠) 60ns パリティなし 32MB
358		DV-SDIM-4M	4,000円							72ピンDIMM(JEDEC準拠) パリティなし 4MB
359		DV-SDIM-8M	8,000円							72ピンDIMM(JEDEC準拠) パリティなし 8MB
360		DV-SDIM-16MT	15,000円							72ピンDIMM(JEDEC準拠) パリティなし 16MB

製品番号	メーカー名	型番	価格 ☆=新製品	ボード搭載メモリ	増設ソケット数	空きソケット数	使用メモリ	最大使用可能メモリ	最大増設メモリ	メモリモジュール・メモリボード製品の概略
361		EP-SDIM-16M	18,000円							144ピンDIMM 60ns EDO DRAM搭載 パリティなし 16MB
362		EP-SDIM-32M	45,000円							144ピンDIMM 60ns EDO DRAM搭載 パリティなし 32MB
363		SO-SDIM-16M	17,000円							SOTEC WinBook Slim133(ZIP133)専用 16MB
364		PS-SDIM-4ML	10,000円							DIMM(JEDEC準拠) 4MB
365		PS-SDIM-8ML	8,000円							DIMM(JEDEC準拠) 8MB
366		PS-SDIM-16MT	15,000円							DIMM(JEDEC準拠) 16MB
367		PS-SDIM530-8M	12,000円							DIMM(JEDEC準拠) 8MB
368		PS-SIM55n-4MS	30,000円							IBM 79F6425互換SIMM 4MB
369		PS-SIM55n-8MS	60,000円							IBM 49G0317互換SIMM 8MB
370		JED-8M	17,000円							88ピンメモリカード(JEIDA/JEDEC準拠) パリティなし 8MB
371		JED-16M	27,000円							88ピンメモリカード(JEIDA/JEDEC準拠) パリティなし 16MB
372		TO-LBT50-16M	24,000円							東芝 Libretto50専用 16MB
373		TO-LBT-8M	10,000円							東芝 Libretto20,30専用 8MB
374		TO-LBT-12M	14,000円							東芝 Libretto20,30専用 12MB
375		PIO-31SS-G4MN	28,000円							東芝 J-3100 SS002,GS001,SX,EZ,V486E,EZ486,EZ425,EZVision専用 4MB
376		PIO-31SS-G8MN	52,000円							東芝 J-3100 SS002,GS001,SX,EZ,V486E,EZ486,EZ425,EZVision専用 8MB
377	マクサス	DIMM 8MB	8,000円							168ピンDIMM SDRAM搭載 16MB
378		DIMM 16MB	16,000円							168ピンDIMM SDRAM搭載 32MB
379		DIMM 32MB	33,000円							72ピンSIMM 60ns EDO DRAM搭載 パリティなし 8MB 2枚組
380		EDO-DIMM 8MB	9,000円							72ピンSIMM 60ns EDO DRAM搭載 パリティなし 16MB 2枚組
381		EDO-DIMM 16MB	18,000円							
382		EDO-DIMM 32MB	35,000円							
383		DRAM-CARD 8MB	8,500円							
384		DRAM-CARD 16MB	18,000円							
385		DRAM-CARD 32MB	36,000円							
386		Libretto20,30用 12MB	12,000円							
387		Libretto50用 16MB	26,500円							
388	メルコ	ESD-16MH	16,000円							168ピンDIMM SDRAM搭載 16MB
389		ESD-32MH	29,800円							168ピンDIMM SDRAM搭載 32MB
390		EMH-16MH	16,000円							72ピンSIMM 60ns EDO DRAM搭載 パリティなし 8MB 2枚組
391		EMH-32MH	29,800円							72ピンSIMM 60ns EDO DRAM搭載 パリティなし 16MB 2枚組
392		EMH-64MH	58,000円							72ピンSIMM 60ns EDO DRAM搭載 パリティなし 32MB 2枚組
393		EMH-E16MH	18,000円							72ピンSIMM 60ns EDO DRAM搭載 ECCあり 8MB 2枚組
394		EMH-E32MH	34,000円							72ピンSIMM 60ns EDO DRAM搭載 ECCあり 16MB 2枚組
395		EMH-E64MH	66,000円							72ピンSIMM 60ns EDO DRAM搭載 ECCあり 32MB 2枚組
396		EMH-E128MH	130,000円							72ピンSIMM 60ns EDO DRAM搭載 ECCあり 64MB 2枚組
397		EMW-P16MH	16,000円							72ピンSIMM パリティジェネレーターあり 8MB 2枚組
398		EMW-P32MH	29,800円							72ピンSIMM パリティジェネレーターあり 16MB 2枚組
399		EMW-P64MH	58,000円							72ピンSIMM パリティジェネレーターあり 32MB 2枚組
400		EMW-16MH	19,000円							72ピンSIMM パリティあり 8MB 2枚組
401		EMW-32MH	34,800円							72ピンSIMM パリティあり 16MB 2枚組
402		EMW-64MH	67,000円							72ピンSIMM パリティあり 32MB 2枚組
403		EMF-P8MH	9,000円							72ピンSIMM パリティジェネレーターあり 8MB
404		EMF-P16MH	16,000円							72ピンSIMM パリティジェネレーターあり 16MB
405		EMF-P32MH	29,800円							72ピンSIMM パリティジェネレーターあり 32MB
406		EMF-8MH	9,800円							72ピンSIMM パリティあり 8MB
407		EMF-16MH	18,000円							72ピンSIMM パリティあり 16MB
408		EMF-32MH	34,000円							72ピンSIMM パリティあり 32MB
409		EXB-8MH	12,000円	8	1	1	0	8	16	72ピン追加増設対応メモリモジュール 8MB EMF-8/EMF-P8 にて増設可能
410		EXB-16MH	19,000円	16	1	1	0	16	32	72ピン追加増設対応メモリモジュール 16MB EMF-16/EMF-P16 にて増設可能
411		EXB-R8MH	12,000円	8	1	1	0	8	16	72ピン追加増設対応メモリモジュール 8MB EMF-8/EMF-P8 にて増設可能
412		EXB-R16MH	19,000円	16	1	1	0	16	32	72ピン追加増設対応メモリモジュール 16MB EMF-16/EMF-P16 にて増設可能
413		EAC-4M	19,800円	4	4	4	0	32	132	PC-9821As2,Ap2専用 4MB EMF 8,16,32にて増設可能
414		EC2-0M	4,480円	0	2	2	0	32	64	PC-9821Cb2専用 0MB EMF-P 8,16,32いずれかが必須
415		ESE-OMY	4,480円	0	2	2	0	32	64	PC-9821Cx,Ce2,Cs2専用 0MB EMF 8,16,32いずれかが必須
416		ECB-0M	4,480円	0	2	2	0	32	64	PC-9821Cb専用 0MB EMF 8,16,32いずれかが必須
417		ECF-0M	4,480円	0	2	2	0	32	64	PC-9821Cf専用 0MB EMF/EMF-P 8,16,32を2組、またはEMW/EMW-P 16,32,64いずれかが必須
418		EAB-4000Y	19,800円	4	5	5	0	2	14	PC-9801BX,BA/PC-9821Ae,As,Ap専用 4MB XMC-2000にて増設可能
419		EFA-4000Y	19,800円	4	5	5	0	2	14	PC-9801FA専用 4MB XMC-2000にて増設可能
420		ECE-4000Y	19,800円	4	3	3	0	2	10	PC-9821modelS1,S2専用 4MB XMC-2000にて増設可能
421		EDA-4000Y	19,800円	4	4	4	0	2	12	PC-9801RA21,RA51,DA専用 4MB XMC-2000にて増設可能
422		EFS-4000Y	24,800円	4	5	5	0	2	13	PC-9801FX,FS専用 4MB XMC-2000にて増設可能、最大増設時にはXMB-1000Tを増設
423		EDS-4000S	24,800円	4	4	4	0	2	12	PC-9801DS専用 4MB XMC-2000にて増設可能、8MB以上の増設時にはXPM-8Sが必要
424		ERX-3000	17,500円	3	0	0	0	0	3	PC-9801RX,EX専用 3MB
425		XMC-1000T								増設メモリモジュール 1MB
426		XMC-2000T	6,000円							PC-9801-61U/61R互換メモリ 2MB
427		XMD-4000T	24,800円							PC-H98-B14互換メモリ 4MB
428		XPM-8S	8,800円							パリティメモリモジュール
429		ERF-4M	19,800円	4	2	?	?	32	64	PC-486RS,MV,FE,FR,FS,MR,MS,MU,SE,SR専用 4MB EMF-P 8,16,32にて増設可能
430		ERE-4M	24,800円	4	2	2	0	4	12	PC-486GR,GRSuper,GR+,GF,P/PC-386,S,G,V,GS,GE,P専用 4MB XRD-4Mにて増設可能
431		XRD-4M	9,800円							PCZRM5互換メモリ 4MB
432		XRH-8000	18,000円							PCZRM81互換メモリ 8MB
433		SX7-A256	9,800円							セカンドキャッシュ増設用メモリ 256KB
434		SX7-512	34,800円							セカンドキャッシュ増設用メモリ 512KB
435		SA3-128J	19,800円							セカンドキャッシュ増設用メモリ 128KB
436		SCA-128J	19,800円							セカンドキャッシュ増設用メモリ 128KB
437		SCB-128J	19,800円							セカンドキャッシュ増設用メモリ 128KB
438		VSG-16MH	16,000円							168ピンDIMM SDRAM搭載 パリティなし 16MB
439		VSG-32MH	29,800円							168ピンDIMM SDRAM搭載 パリティなし 32MB
440		VED-16MH	18,000円							168ピンDIMM 60ns EDO DRAM搭載 ECCあり 16MB
441		VED-32MH	34,000円							168ピンDIMM 60ns EDO DRAM搭載 ECCあり 32MB
442		VMH-16MH	16,000円							72ピンSIMM 60ns EDO DRAM搭載 パリティなし 8MB 2枚組
443		VMH-32MH	29,800円							72ピンSIMM 60ns EDO DRAM搭載 パリティなし 16MB 2枚組
444		VMH-64MH	58,000円							72ピンSIMM 60ns EDO DRAM搭載 パリティなし 32MB 2枚組
445		VMH-E16MH	18,000円							72ピンSIMM 60ns EDO DRAM搭載 ECCあり 8MB 2枚組
446		VMH-E32MH	34,000円							72ピンSIMM 60ns EDO DRAM搭載 ECCあり 16MB 2枚組
447		VMH-E64MH	66,000円							72ピンSIMM 60ns EDO DRAM搭載 ECCあり 32MB 2枚組
448		VMC-W16MH	16,000円							72ピンSIMM 60ns パリティなし 8MB 2枚組
449		VMC-W32MH	29,800円							72ピンSIMM 60ns パリティなし 16MB 2枚組
450		VMC-W64MH	58,000円							72ピンSIMM 60ns パリティなし 32MB 2枚組

製品番号	メーカー名	型番	価格 ☆=新製品	ボード搭載メモリ	増設ソケット数	空きソケット数	使用メモリ	最大使用可能メモリ	最大増設メモリ	メモリモジュール・メモリボード製品の概略
451		VMB-W16MH	19,000円							72ピンSIMM 60ns パリティあり 8MB 2枚組
452		VMB-W32MH	34,800円							72ピンSIMM 60ns パリティあり 16MB 2枚組
453		VMB-W64MH	67,000円							72ピンSIMM 60ns パリティあり 32MB 2枚組
454		VMB-8MH	9,800円							72ピンSIMM 70ns パリティあり 8MB
455		VMB-16MH	18,000円							72ピンSIMM 70ns パリティあり 16MB
456		VMB-32MH	34,000円							72ピンSIMM 70ns パリティあり 32MB
457		VMB-P8MH	9,000円							72ピンSIMM 70ns パリティジェネレーター搭載 8MB
458		VMB-P16MH	16,000円							72ピンSIMM 70ns パリティジェネレーター搭載 16MB
459		VMB-P32MH	29,800円							72ピンSIMM 70ns パリティジェネレーター搭載 32MB
460		VMA-4MGx2	14,000円							30ピンSIMM 70ns パリティあり 4MB 2枚組
461		SBV-A256	6,000円							セカンドキャッシュ増設用メモリ 256KB
462		SIA-256	14,800円							セカンドキャッシュ増設用メモリ 256KB
463		EN8-16MH	18,000円							PC-9821Nr166,Nr150,Nr15,Nr13,Nr12専用,La13 16MB
464		EN8-L32MH	29,800円							PC-9821Nr166,Nr150,Nr15,Nr13,Nr12専用 32MB
465		EN8-32MH	34,000円							PC-9821Nr166,Nr150,Nr15,Nr13,Nr12,Ls150,Ls12,La13専用 32MB
466		EN8-T64MH	59,800円							PC-9821Nr166,Nr150,Nr15,Nr13,Nr12専用 64MB
467		EN8-64MH	66,000円							PC-9821Nr166,Nr150,Nr15,Nr13,Nr12専用 64MB
468		ENB-8MH	13,000円							PC-9821Na15,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7,La10,La7専用 8MB
469		ENB-16MH	21,000円							PC-9821Na15,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7,La10,La7専用 16MB
470		ENB-32MH	37,000円							PC-9821Na15,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7,La10,La7専用 32MB
471		ENB-T64MH	62,000円							PC-9821Na15,Na13,Na12,Na9,Nb10,La10,La7専用 64MB
472		ENB-64MH	69,000円							PC-9821Na15,Na13,Na12,Na9,Nb10,La10,La7専用 64MB
473		ENL-8MH	11,000円							PC-9821Ld,Lt,Lt2,Ne3,Nd2,Na7,Nx/PC-9801NL/A専用 8MB
474		ENL-16MH	19,000円							PC-9821Ld,Lt,Lt2,Ne3,Nd2,Na7,Nx/PC-9801NL/A専用 16MB
475		ENL-32MH	34,800円							PC-9821Ld,Lt,Lt2,Ne3,Nd2,Na7,Nx/PC-9801NL/A専用 32MB
476		ENP-8MH	13,000円							PC-9821Ne2,Nd,Np,Ns,Nf,Nm,Es専用 8MB
477		ENP-16MH	21,000円							PC-9821Ne2,Nd,Np,Ns,Nf,Nm,Es専用 16MB
478		ENP-32MH	37,000円							PC-9821Ne2,Nd,Np,Ns,Nf,Nm,Es専用 32MB
479		ENE-8000T	19,800円							PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 8MB
480		ENE-12MT	28,000円							PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 12MB
481		ESA-16M	36,000円							PC-9801NS/A専用 16MB
482		ENX-8000T	19,800円							PC-9801NX/C専用 8MB
483		ENX-12MT	28,000円							PC-9801NX/C専用 12MB
484		ENA-8000Y	19,800円							PC-9801NA,NA/C専用 8MB
485		ENR-8000T	19,800円							PC-9801NS/R,NL/R専用 8MB
486		ENT-6000Y	16,000円							PC-9801NS/T専用 6MB
487		XRF-4M	9,800円							PC-486NOTEAU,AV,AT/PC-586NOTEAT専用 4MB
488		XRF-8M	18,000円							PC-486NOTEAU,AV,AT/PC-586NOTEAT専用 8MB
489		XRF-16M	34,000円							PC-486NOTEAU,AV,AT/PC-586NOTEAT専用 16MB
490		VD8-16MH	18,000円							DIMM EDO DRAM搭載 16MB
491		VD8-32MH	34,000円							DIMM EDO DRAM搭載 32MB
492		VD8-T32MG	29,800円							DIMM EDO DRAM搭載 32MB（メモリチップ、TCP実装タイプ）
493		VI5-8MH	11,000円							DIMM 8MB
494		VI5-16MH	19,000円							DIMM 16MB
495		VT7-16MG	24,800円							東芝 Libretto50専用 16MB
496		RTL-12MH	16,000円							東芝 Libretto20,30専用 12MB
497		VMN-16MH	19,000円							DIMM 16MB
498		RJI-16MH	19,800円							メモリカード 16MB
499		VND-8MH	11,000円							DIMM 8MB
500		VND-16MH	19,000円							DIMM 16MB
501	若松通商	Aptiva用増設256KBキャッシュ	9,800円							Aptiva(54x, x x,74x, ,)用
502		Aptiva用増設256KBキャッシュ	7,800円							Aptiva(J3x)用
503		Aptiva用増設512KBキャッシュ	9,800円							Aptiva(Hシリーズ)用
504		Aptiva用増設128KBキャッシュ	12,800円							Aptiva(530,537)用 IBM製#85G9584
505		Aptiva用増設128KBキャッシュ	10,800円							Aptiva(530,537,730,737)用 IBM製#85G9585。128KBからの増設用です。
506		Aptiva用増設128KBキャッシュ	3,000円							Aptiva(Intel486CPU搭載機)用
507		Aptiva用増設256KBキャッシュ	5,400円							Aptiva(Intel486CPU搭載機)用
508		Aptiva用増設16MBメモリ	11,800円							72ピンSIMM 16MB
509		Aptiva用増設32MBメモリ	21,000円							72ピンSIMM 32MB
510		Aptiva用増設64MBメモリ	37,800円							72ピンSIMM 64MB
511		Aptiva用増設1MBビデオメモリ	6,800円							Aptiva(54x, ,56x,74x, ,79x)用増設VRAM 1MB
512		Aptiva用増設16MBメモリ	11,800円							72ピンSIMM 16MB
513		Aptiva用増設32MBメモリ	21,000円							72ピンSIMM 32MB
514		Aptiva用増設64MBメモリ	39,800円							72ピンSIMM 64MB
515		Aptiva用増設16MBメモリ								168ピンDIMM SDRAM搭載 16MB
516		Aptiva用増設32MBメモリ								168ピンDIMM SDRAM搭載 32MB
517		Aptiva用増設8MBメモリ	5,900円							72ピンSIMM 8MB
518		Aptiva用増設16MBメモリ	10,500円							72ピンSIMM 16MB
519		Aptiva用増設32MBメモリ	18,900円							72ピンSIMM 32MB
520		PS/V Entry用増設16MBメモリ	12,800円							SIMM 16MB
521		PS/V Entry用増設512KBビデオメモリ	6,000円							PS/V Entry用増設VRAM 512KB
522		ThinkPad用増設8MBメモリ	10,400円							ThinkPad 530Cs専用DIMM 8MB
523		ThinkPad用増設16MBメモリ	12,300円							ThinkPad 530Cs専用DIMM 16MB
524		ThinkPad用増設32MBメモリ	29,800円							ThinkPad 530Cs専用DIMM 32MB
525		ThinkPad用増設8MBメモリ	10,400円							ThinkPad 230Cs専用DIMM 8MB
526		ThinkPad用増設16MBメモリ	12,300円							ThinkPad 230Cs専用DIMM 16MB
527		ThinkPad用増設8MBメモリ	9,800円							ThinkPad 701C専用DIMM 8MB
528		ThinkPad用増設16MBメモリ	12,300円							ThinkPad 701C専用DIMM 16MB
529		ThinkPad用増設32MBメモリ	69,800円							ThinkPad 701C専用DIMM 32MB
530		ThinkPad用モジュールアダプタ	10,800円							ThinkPad 755,370用増設DIMMモジュールアダプタ
531		ThinkPad用増設16MBメモリ	34,800円							ThinkPad 755,370用DIMM 16MB(530が必須)
532		ThinkPad用増設8MBメモリ	9,980円							ThinkPad 330,360,340,755CX専用DRAMカード 8MB
533		ThinkPad用増設16MBメモリ	15,500円							ThinkPad 330,360,340,755CX専用DRAMカード 16MB
534		ThinkPad用増設32MBメモリ	47,800円							ThinkPad 330,360,340,755CX専用DRAMカード 32MB
535		ThinkPad用増設8MBメモリ	9,980円							ThinkPad 750,755,370専用DRAMカード 8MB
536		ThinkPad用増設16MBメモリ	15,500円							ThinkPad 750,755,370専用DRAMカード 16MB
537		ThinkPad用増設32MBメモリ	47,800円							ThinkPad 750,755,370専用DRAMカード 32MB
538		ThinkPad用増設16MBメモリ	12,300円							ThinkPad 535,560,760ED,760EL,760E,365X,365XD専用 16MB
539		ThinkPad用増設32MBメモリ	25,900円							ThinkPad 535,560,760ED,760EL,760E,365X,365XD専用 32MB
540		ThinkPad用増設64MBメモリ	79,800円							ThinkPad 560専用 64MB

ODP，CPUアクセラレータ最新情報

《第3表》パソコン機種別パワーアップ製品一覧　製品番号をもとに第1，第2表を参照してください

メーカー	パソコン機種名	搭載CPU	搭載可能なメモリ容量	CPUアクセラレータの製品番号	内部増設メモリの製品番号
NEC	PC-9801BA/ U2,M2	i486DX2/40	15	1,100,	242,243,418,
	PC-9801BA/U6	i486DX2/40	15	1,100,	242,243,418,
	PC-9801BA2/ U2,M2,U7	i486DX2/66	36	1,29,101,103,	219〜226,403〜410,
	PC-9801BA3/U2	i486DX2/66	64	1,29,61,103,	219〜226,403〜412,
	PC-9801BA3/U2W	i486DX2/66	64	1,29,61,103,	219〜226,403〜412,
	PC-9801BS2/ U2,M2,U7	i486SX/33	36	1,29,101,103,	219〜226,403〜410,
	PC-9801BX/ U2,M2	i486SX/20	15	1,29,100,	242,243,418,
	PC-9801BX/U6	i486SX/20	15	1,29,100,	242,243,418,
	PC-9801BX2/ U2,M2	i486SX/25	36	1,29,101,	219〜226,403〜410,
	PC-9801BX2/U7	i486SX/25	36	1,29,101,	219〜226,403〜410,
	PC-9801BX3/U2	i486SX/33	64	1,29,61,103,	219〜226,403〜412,
	PC-9801BX3/U2W	i486SX/33	64	1,29,61,103,	219〜226,403〜412,
	PC-9801BX4/ U2,U2/C	i486DX2/66	64	1,103,	219〜226,403〜410,
	PC-9801BX4/U2 -P,/C-P	PentiumODP/63	64		219〜226,403〜410,
	PC-9801CS 2,5	i386SX/16	13	32,	252,
	PC-9801CS 5/W	i386SX/16	14	32,	227,426,
	PC-9801DA 2,5,7,/U2,/U5,/U7	i386DX/20	14	33,102,	248,249,421,
	PC-9801DS 2,5,/U2,/U5	i386SX/16	13	6,32,	257,423,
	PC-9801DX 2,5,/U2,/U5	i80286/12	13	7,	255,
	PC-9801ES 2,5	i386SX/16	5	6,	253,
	PC-9801EX 2,4	i80286/12	4	7,	256,424,
	PC-9801FA 2,5,7,/U2,/U5,/U7	i486SX/16	15	99,	242,243,419,
	PC-9801FS 2,5,7,U2,U5,U7	i386SX/20	15	6,32,	245,246,422,
	PC-9801FX 2,5,/U2,/U5	i386SX/12	15	6,32,	245,246,422,
	PC-9801RA 2,5	i386DX/16	5		250,
	PC-9801RA 21,51	i386DX/20	12	33,102,	248,249,421,
	PC-9801RS 21,51	i386SX/16	9	6,32,	247,
	PC-9801RX 2,4,21,51	i80286/12	4	7,	256,424,
	PC-9801US ,40,80	i386SX/16	4		227,
	PC-9801UX 21,41	i80286/10	1	7,	,
	PC-9801VX 0,2,4,4WN	i80286/8	1	7,	,
	PC-9801VX 01,21,41,41WN	i80286/10	1	7,	,
	PC-9821 model S1	i386SX/20	12	6,32,	244,
	PC-9821 model S2	i386SX/20	14	6,32,	244,
	PC-9821Ae/ U2,M2	i486SX/25	15	1,29,98,	242,243,418,
	PC-9821Ae/ U7,M7	i486SX/25	15	1,29,98,	242,243,418,
	PC-9821Ae/ U7W,M7W	i486SX/25	15	1,29,98,	227,426,
	PC-9821Af/ U9W,M9W	Pentium/60	70		240,
	PC-9821An/ U2,M2	Pentium/90	128		211〜214,397〜402|403〜408,
	PC-9821An/ U8W,C9T	Pentium/90	128		211〜214,397〜402|403〜408,
	PC-9821Ap/ U2,M2,U7,M7,U9	i486DX2/66	15	1,29,98,103,	242,243,418,
	PC-9821Ap/ U7W,M7W,U9W	i486DX2/66	15	1,29,98,103,	227,426,
	PC-9821Ap2/ U2,M2	i486DX2/66	72	1,29,61,	237〜239,413,
	PC-9821Ap2/ U8W,C8P,C9W	i486DX2/66	72	1,29,61,	237〜239,413,
	PC-9821Ap2/C9T	i486DX2/66	72	1,29,61,	219〜221,406〜408,
	PC-9821Ap3/ C8W,C9W	IntelDX4/100	128	1,	219〜222,406〜408,
	PC-9821Ap3/ U2,M2	IntelDX4/100	128	1,	219〜222,406〜408,
	PC-9821As/ U2,M2,U7,M7,U8	i486DX/33	15	1,29,98,103,	242,243,418,
	PC-9821As/ U7W,M7W,U8W	i486DX/33	15	1,29,98,103,	227,426,
	PC-9821As2/ U2,M2	i486SX/33	72	1,29,98,103,	237〜239,413,
	PC-9821As2/ U7W,U7P,U8W,U8P	i486SX/33	72	1,29,98,103,	237〜239,413,
	PC-9821As3/ U2,M2	i486DX2/66	128	1,29,61,	219〜222,406〜408,
	PC-9821As3/C8W	i486DX2/66	128	1,29,61,	219〜222,406〜408,
	PC-9821Be/U7W	i486SX/25	36	1,29,63,	219〜226,403〜410,
	PC-9821Bf/U8W	Pentium/60	96		219〜226,403〜410,
	PC-9821Bp/ U7W,U8W	i486DX2/66	68	1,29,61,103,	219〜226,403〜410,
	PC-9821Bs/U7W	i486SX/33	68	1,29,61,103,	219〜226,403〜410,
	PC-9821C200/ V,C	MMXPentium/200	128		204〜206,208〜210,390〜395,400〜402|406〜408,
	PC-9821Cb model 2,2D,2F	i486SX/33	72		231〜233,416,
	PC-9821Cb10/T model A,B	Pentium/100	128		211〜218,397〜402|403〜408,
	PC-9821Cb2/ B,T,M,A	i486DX2/66	72	29,	228〜230,414,
	PC-9821Cb3/T model A,B	Pentium/75	128	58,	211〜218,397〜402|403〜408,
	PC-9821Ce modelS1	i486SX/25	12	1,29,	241,420,
	PC-9821Ce modelS2	i486SX/25	15	1,29,	241,420,
	PC-9821Ce2 model S1	i486SX/25	34	31,	,415,
	PC-9821Ce2 model S2,S2D,T2,T2D	i486SX/25	38	31,	234〜236,415,
	PC-9821Cf modelS3	Pentium/60	72		,417,
	PC-9821Cr13/T model A,B	Pentium/133	70		211〜218,397〜402|403〜408,
	PC-9821Cs2 modelS2,S3	i486SX/33	38	30,	234〜236,415,
	PC-9821Ct16/F model A,B	Pentium/166	128		211〜218,397〜402|403〜408,
	PC-9821Ct20/A model A,B	Pentium/200	128		204〜206,208〜210,390〜395,397〜402|403〜408,
	PC-9821Cu10/D model A,B	Pentium/100	128		211〜218,397〜402|403〜408,
	PC-9821Cu13/E model A,B	Pentium/133	128		204〜206,208〜210,390〜395,397〜402|403〜408,
	PC-9821Cu13T/B	Pentium/133	128		204〜206,208〜210,390〜395,397〜402|403〜408,
	PC-9821Cu16/H model A,B	Pentium/166	128		204〜206,208〜210,390〜395,397〜402|403〜408,
	PC-9821Cx modelS2, S3	i486SX/33		28,104,	,415,
	PC-9821Cx13/ S5T,S7M model A,B	Pentium/133	128		211〜218,397〜402|403〜408,
	PC-9821Cx2/ S15B,S17B,S15T,S17T	Pentium/75	128		211〜218,397〜402|403〜408,
	PC-9821Cx3/ S5T,S7 model A,B	Pentium/100	128		211〜218,397〜402|403〜408,
	PC-9821Es/ 340U,340N,340NL,540N	i486DX2/50	38		338〜341,476〜478,
	PC-9821V10/ S5K,S7K model A,B	Pentium/100	128	54,	211〜218,397〜402|403〜408,
	PC-9821V10/ S5K,S7K model C,D	Pentium/100	128	54,	211〜218,397〜402|403〜408,
	PC-9821V10/C4R model A,B	Pentium/100	128	54,	211〜218,397〜402|403〜408,
	PC-9821V10/C4R model E,F	Pentium/100	128	54,	211〜218,397〜402|403〜408,
	PC-9821V12/ S5R,S7R model A,B	Pentium/120	128		211〜218,397〜402|403〜408,
	PC-9821V13/ S5R,S7R model A,B,C,D	Pentium/133	128		211〜218,397〜402|403〜408,
	PC-9821V13/M7 model C2,D2	Pentium/133	128		204〜206,208〜210|211〜218,390〜395,397〜402|403〜408,
	PC-9821V13/S5 model C2,D2,E2,F2	Pentium/133	128		204〜206,208〜210|211〜218,390〜395,397〜402|403〜408,
	PC-9821V13/S5 model C3,D3,G3	Pentium/133	128		204〜206,208〜210,390〜395,397〜402|403〜408,
	PC-9821V16/M7 model C2,D2	Pentium/166	128		204〜206,208〜210|211〜218,390〜395,397〜402|403〜408,
	PC-9821V16/M7 model C3,D3	Pentium/166	128		204〜206,208〜210,390〜395,397〜402|403〜408,
	PC-9821V16/S5 model C2,D2	Pentium/166	128		204〜206,208〜210|211〜218,390〜395,397〜402|403〜408,
	PC-9821V16/S5P modelC2,D2	Pentium/166	128		,
	PC-9821V166/S 7,5 model C,D	MMXPentium/166	128	,	204〜206,208〜210(x2),390〜395,397〜402(x2),
	PC-9821V166/S5 modelC2,D2	MMXPentium/166	128		,
	PC-9821V20/M7 model C2,D2,E2,F2	Pentium/200	128		204〜206,208〜210|211〜218,390〜395,397〜402|403〜408,
	PC-9821V20/M7 model C3,D3,E3,F3	Pentium/200	128		204〜206,208〜210,390〜395,397〜402|403〜408,
	PC-9821V20/S5 model C3,D3	Pentium/200	128		204〜206,208〜210,390〜395,397〜402|403〜408,
	PC-9821V20/S7 model C3,D3	Pentium/200	128		204〜206,208〜210,390〜395,397〜402|403〜408,
	PC-9821V200/M 7,Z modelC2,D2	MMXPentium/200	128		,
	PC-9821V200/M7 model C,D,E,F,H,J	MMXPentium/200	128		201,202(x2)|204〜206,208〜210(x2),388,389(x2)|390〜395,397〜402(x2),
	PC-9821V200/M7 modelH2,J2	MMXPentium/200	128		,
	PC-9821V200/S 7,5 modelC2,D2	MMXPentium/200	128		,
	PC-9821V200/S Z,7 model C,D	MMXPentium/200	128		204〜206,208〜210(x2),390〜395,397〜402(x2),
	PC-9821V200/SZ modelC2,D2	MMXPentium/200	128		,
	PC-9821V7/ S5K,S7K model A,B	Pentium/75	128	2,58,	211〜218,397〜402|403〜408,
	PC-9821V7/C4K model A,B	Pentium/75	128	2,58,	211〜218,397〜402|403〜408,
	PC-9821Xa/ U8W,C9W,C10W,U1	Pentium/90	128		211〜214,397〜402|403〜408,
	PC-9821Xa10/ C4,C12	Pentium/100	128	25,55,	211〜214,397〜402|403〜408,
	PC-9821Xa10/ K8,K12	Pentium/100	128	55,	211〜218,397〜402|403〜408,
	PC-9821Xa12/ C8,C12,K8,K12	Pentium/120	128		211〜218,397〜402|403〜408,
	PC-9821Xa13/ K12,K16	Pentium/133	128		211〜218,397〜402|403〜408,
	PC-9821Xa13/W12	Pentium/133	256		204〜207,393〜399|406〜408,
	PC-9821Xa16/ R12,R16	Pentium/166	128		211〜218,397〜402|403〜408,
	PC-9821Xa16/W16	Pentium/166	256		204〜207,393〜399|406〜408,
	PC-9821Xa16/W30	Pentium/166	256		204〜207,393〜399|406〜408,
	PC-9821Xa20/W30	Pentium/200	256		204〜207,393〜399|406〜408,
	PC-9821Xa7/ C4,C8	Pentium/75	128	2,59,	211〜214,397〜402|403〜408,
	PC-9821Xa7e/ S17,S15	Pentium/75	128	2,58,	211〜218,397〜402|403〜408,
	PC-9821Xa9/ C4,C8	Pentium/90	128	57,	211〜214,397〜402|403〜408,
	PC-9821Xb10/F	Pentium/100	128		,397〜402|403〜408,
	PC-9821Xb10/J8	Pentium/100	128	54,	211〜218,397〜402|403〜408,
	PC-9821Xc13/M7	Pentium/133	128		204〜206,208〜210|211〜218,390〜395,397〜402|403〜408,
	PC-9821Xc13/S5	Pentium/133	128		204〜206,208〜210|211〜218,390〜395,397〜402|403〜408,
	PC-9821Xc13/S5 model A2,B2	Pentium/133	128		204〜206,208〜210(x2),390〜395,397〜402(x2),
	PC-9821Xc16/M7 model A2,B2	Pentium/166	128		201,202(x2)|204〜206,208〜210(x2),388,389(x2)|390〜395,397〜402(x2),
	PC-9821Xe/U7W	i486SX/33	96	1,29,62,103,	219〜226,403〜410,
	PC-9821Xe10/ C4,S15	IntelDX4/100	64	1,103,	219〜226,403〜410,
	PC-9821Xe10/4	IntelDX4/100	64	1,103,	219〜226,403〜410,
	PC-9821Xe10/4-P	PentiumODP/83	64		219〜226,403〜410,
	PC-9821Xe10/C4-P	PentiumODP/83	64		219〜226,403〜410,
	PC-9821Xf/ U8W,C9W,U1	Pentium/60	128		211〜214,397〜402|403〜408,
	PC-9821Xn/ U8W,U9W	Pentium/90	96	56,	219〜226,403〜410,
	PC-9821Xp/ U8W,C9W	IntelDX4/100	96	1,	219〜226,403〜410,
	PC-9821Xs/ U7W,U7WL,C8W	i486DX2/66	96	1,29,62,	219〜226,403〜410,
	PC-9821Xt/C10W	Pentium/90	256	,	211〜214,397〜402|403〜408,
	PC-9821Xt13/ C12,K12	Pentium/133	256	,	211〜214,397〜402|403〜408,
	PC-9821Xt16/R16	Pentium/166	256	,	211〜214,397〜402|403〜408,
	PC-9821Xv13/R16	Pentium/133	128	,	211〜218,397〜402|403〜408,
	PC-9821Xv13/W16	Pentium/133	256	,	204〜207,393〜399|406〜408,
	PC-9821Xv20/W30	Pentium/200	256	,	204〜207,393〜399|406〜408,
	PC-98GS model 1,2	i386SX/20	9	32,	227,
	PC-98RL model 2,5,21,51	i386DX/20	10	,	251,
	PC-H98 model 105,/U105 100,300	i486DX2/66		,34,	,427,
	PC-H98 model 80,U80 002,040,100	i486SX/16	16	,	227,
	PC-H98 model 90,U90 002,040,100	i486SX/25		,35,	227,
	PC-9801LS 2,5	i386SX/16	2	,	,
	PC-9801NA	i486SX/20	12	,	344,345,484,
	PC-9801NA 40	i486SX/20	12	,	344,345,484,
	PC-9801NA 120	i486SX/20	12	,	344,345,484,
	PC-9801NA/C	i486SX/20	12	,	344,345,484,
	PC-9801NA/C 40	i486SX/20	12	,	344,345,484,
	PC-9801NA/C 120	i486SX/20	12	,	344,345,484,
	PC-9801NC	i386SX/20	12	,	,
	PC-9801NC40	i386SX/20	12	,	,
	PC-9801NL/A 120	i486SX/33	34	,	325〜328,473〜475,
	PC-9801NL/A 260A	i486SX/33	36	,	325〜328,473〜475,
	PC-9801NL/R 120A	i486SX(J)/16	12	,	342,343,485,
	PC-9801NS ,20	i386SX/12	10	,	,
	PC-9801NS/A	i486SX/33	34	14,15,107,108,	329〜333,479〜481,
	PC-9801NS/A 120	i486SX/33	36	14,15,107,108,	329〜333,479〜481,
	PC-9801NS/A 340	i486SX/33	36	14,15,107,108,	329〜333,479〜481,
	PC-9801NS/L ,40	i386SX/20	10	,	,
	PC-9801NS/R	i486SX(J)/16	10	18,109,	342,343,485,
	PC-9801NS/R120	i486SX(J)/16	10	18,109,	342,343,485,
	PC-9801NS/R40	i486SX(J)/16	10	18,109,	342,343,485,
	PC-9801NS/T	i386SL(98)/20	8	,	337,486,
	PC-9801NS/T40	i386SL(98)/20	8	,	337,486,
	PC-9801NS/T80	i386SL(98)/20	8	,	337,486,
	PC-9801NX/C	i486SX(J)/20	14	17,18,109,	334〜336,482,483,
	PC-9801NX/C120	i486SX(J)/20	15	17,18,109,	334〜336,482,483,
	PC-9801T model F51,F71,F5,S5,W7	i386SX/20	10	,	254,
	PC-9801T model W2	i386SX/20	8	,	254,
	PC-9801T model W5	i386SX/20	8	,	254,
	PC-9821La10/5 model A,B	Pentium/100	72	,	321〜324,468〜472,
	PC-9821La10/8 model A,B	Pentium/100	72	,	322〜324,469〜472,
	PC-9821La10/S8 model C,D	Pentium/100	80	,	322〜324,469〜472,
	PC-9821La13	Pentium/133	48	,	,
	PC-9821La7/D5 model A,B	Pentium/75	80	,	321〜324,468〜472,
	PC-9821Ld/ 350A,350A2	i486SX/33	36	,	326〜328,473〜475,
	PC-9821Ld/260	i486SX/33	34	,	325〜328,473〜475,
	PC-9821Ls12/D10 model C,D	Pentium/120	48	,	319,
	PC-9821Ls13/D10 modelC2,D2	Pentium/133	48	,	,
	PC-9821Ls150/S14 model C,D	MMXPentium/150	128	,	319,
	PC-9821Ls150/S14 modelC2,D2	MMXPentium/150	48	,	,
	PC-9821Lt/260	i486DX2/50	34	,	325〜328,473〜475,
	PC-9821Lt/350A	i486DX2/50	36	,	326〜328,473〜475,
	PC-9821Lt/540A	i486DX2/50	36	,	326〜328,473〜475,
	PC-9821Lt2/3A	i486DX2/50	36	,	326〜328,473〜475,
	PC-9821Lt2/3D	i486DX2/50	36	,	325〜328,473〜475,

ODP，CPUアクセラレータ最新情報

メーカー	パソコン機種名	搭載CPU	搭載可能なメモリ容量	CPUアクセラレータの製品番号	内部増設メモリの製品番号
	PC-9821Lt2/7A	i486DX2/50	36	,	326～328,473～475,
	PC-9821Na12/ H10,H8	Pentium/120	80	,	321～324,468～472,
	PC-9821Na13/ H10,C10	Pentium/133	72	,	321～324,468～472,
	PC-9821Na13/H10	Pentium/133	80	,	321～324,468～472,
	PC-9821Na15/X14	Pentium/150	72	,	321～324,468～472,
	PC-9821Na7/ H3,H7,HC7	Pentium/75	40	,	325～328,473～475,
	PC-9821Na9/H8	Pentium/90	80	,	321～324,468～472,
	PC-9821Nb10/ S10F,S8	Pentium/100	72	,	321～324,468～472,
	PC-9821Nb10/5	Pentium/100	36	,	321～324,468～472,
	PC-9821Nb7/ D5,C8	Pentium/75	34	,	321～323,468～470,
	PC-9821Nd	i486SX/33	34	11,12,13,110,	338～341,476～478,
	PC-9821Nd/340W	i486SX/33	38	11,12,13,110,	338～341,476～478,
	PC-9821Nd2	i486DX2/50	34	,	325～328,473～475,
	PC-9821Nd2/3	i486DX2/50	40	,	325～328,473～475,
	PC-9821Nd2/5	i486DX2/50	40	,	325～328,473～475,
	PC-9821Ne	i486SX/33	15	10,16,106,	329～331,479,480,
	PC-9821Ne 120/W	i486SX/33	15	10,16,106,	329～331,479,480,
	PC-9821Ne 340/W	i486SX/33	15	10,16,106,	329～331,479,480,
	PC-9821Ne2	i486SX/33	34	11,12,13,110,	338～341,476～478,
	PC-9821Ne2/340W	i486SX/33	38	11,12,13,110,	338～341,476～478,
	PC-9821Ne3	i486DX2/50	34	,	325～328,473～475,
	PC-9821Ne3/3	i486DX2/50	40	,	325～328,473～475,
	PC-9821Ne3/5	i486DX2/50	40	,	325～328,473～475,
	PC-9821Nf/ 340W,810W	Pentium/75	33	,	338～341,476～478,
	PC-9821Nm	i486DX2/50	34	,	338～341,476～478,
	PC-9821Nm/340	i486DX2/50	34	,	338～341,476～478,
	PC-9821Np/340W	IntelDX4/75	38	,	338～341,476～478,
	PC-9821Np/540W	IntelDX4/75	38	,	338～341,476～478,
	PC-9821Np/810W	IntelDX4/75	38	,	338～341,476～478,
	PC-9821Nr12/D10	Pentium/120	128	,	318～320,463～467,
	PC-9821Nr13/D10 model A,B	Pentium/133	128	,	318～320,463～467,
	PC-9821Nr15/ S14F,S10	Pentium/150	80	,	318～320,463～467,
	PC-9821Nr15/S10	Pentium/150	128	,	,
	PC-9821Nr150/X14F	MMXPentium/150	128	,	318～320,463～467,
	PC-9821Nr166/X30 N,F	MMXPentium/166	128	,	318～320,463～467,
	PC-9821Ns/340W	i486DX2/50	38	,	338～341,476～478,
	PC-9821Ns/540W	i486DX2/50	38	,	338～341,476～478,
	PC-9821Ns/810W	i486DX2/50	38	,	338～341,476～478,
	PC-9821Nw133/D14 modelC,D	MMXPentium/133	64	,	,
	PC-9821Nw150/S20 modelC,D	MMXPentium/150	64	,	,
	PC-9821Nx/3	IntelDX4/100	40	,	325～328,473～475,
	PC-9821Nx/C7	IntelDX4/100	40	,	325～328,473～475,
エプソン	PC-386 STD,H20,H40	i386DX/20	15	5,	270,430,
	PC-386G STD,H100,F1	i386DX/33	15	,	270,430,
	PC-386GE 2,3,5,2E,5E	i386SX/16	15	32,	270(x1)|260,261(x1),430(x1)|431(x1),
	PC-386GS 2,3,5,2E,5E	i386DX/20	15	5,	270(x1)|260,261(x2),430(x1)|431(x2),
	PC-386M STD,H40	i386SX/16	5	32,	,
	PC-386P	i386SX/16	15	32,	271,272(x1)|260,261(x1),430(x1)|431(x1),
	PC-386S STD,H40,F1,UST	i386DX/25	15	,33,	270,430,
	PC-386V STD,H20,H40	i386DX/20	15	5,33,	270,430,
	PC-386VR STD,H40	i386SX/16	2	32,	,
	PC-486FE 1GW	i486SX/25	22	1,29,	271,272,429,
	PC-486FE 2	i486SX/25	22	1,29,	271,272(x1)|260,261(x1),429(x1)|431(x1),
	PC-486FR 1GW	i486SX/33	22	1,9,29,103,	271,272,429,
	PC-486FR 2	i486SX/33	22	1,9,29,103,	271,272(x1)|261(x1),429(x1)|431(x1),
	PC-486FS 1HW	i486DX2/66	22	9,	271,272,429,
	PC-486FS 2	i486DX2/66	22	9,	271,272(x1)|261(x1),429(x1)|431(x1),
	PC-486GF 2,3,5,2E,5E	i486SX/16	15	1,29,	270(x2)|260,261(x2),430(x2)|431(x2),
	PC-486GR 2,3,5,2E,5E	i486SX/25	15	1,8,29,	270(x2)|260,261(x2),430(x2)|431(x2),
	PC-486GR Super 2,3,5,2E,5E	i486DX2/50	46	1,8,29,	270(x2)|260,261(x1),430(x2)|431(x1),
	PC-486GR+ 2,3,5,2E,5E	i486SX/25	46	1,8,29,	270(x2)|260,261(x1),430(x2)|431(x1),
	PC-486HA	IntelDX4/100	64	,	,
	PC-486HA	IntelDX4/100	64	,	,
	PC-486HG 2,3,5	i486DX2/50	64	8,29,63,	260,261,262(x2),432(x2),
	PC-486HG 2GW	i486DX2/50	64	8,29,63,	262(x2),432(x2),
	PC-486HX 2,3,5	i486DX2/66	64	1,29,61,	260,261,262(x2),432(x2),
	PC-486HX 2GW,3JW	i486DX2/66	64	1,29,61,	262(x2),432(x2),
	PC-486ME 1LM,1LVM	Cx486DX2/66	128	,	263～266,403～405,
	PC-486MR 2	i486SX/33	62	1,9,29,61,	267～269,271～272(x1)|260～264(x2),429(x1)|403(x2),
	PC-486MR 2GW	i486SX/33	62	1,9,29,61,	267～269,271～272(x1)|260～264(x2),429(x1)|403(x2),
	PC-486MS 2	i486DX2/66	62	1,9,29,61,	267～269,271～272(x1)|260～264(x2),429(x1)|403(x2),
	PC-486MS 2IW	i486DX2/66	62	1,9,29,61,	267～269,271～272(x1)|260～264(x2),429(x1)|403(x2),
	PC-486MU 2GW,2GWM,2IWM2	i486SX/33	62	1,9,29,61,	267～269,271～272(x1)|260～264(x2),429(x1)|403(x2),
	PC-486MV 2J,2JM,2JVM	i486DX2/66	62	1,9,29,61,	267～269,271～272(x1)|260～264(x2),429(x1)|403(x2),
	PC-486P 2,2E,PWIN	i486SX/25	15	29,	271,272(x1)|260,261(x2),430(x1)|431(x2),
	PC-486P WIN	i486SX/25	15	29,	271,272(x1)|260,261(x2),430(x1)|431(x2),
	PC-486RS 2	i486DX2/66	62	1,29,61,	267～269,271～272(x1)|260～264(x2),429(x1)|403(x2),
	PC-486SE 2	i486SX/25	18	1,29,	271,272,429,
	PC-486SR 2	i486SX/33	10	1,9,29,	271,272,429,
	PC-586MV	Pentium/60	192	,60,	263～266,403～405,
	PC-586RA 2,1LW	Pentium/90	192	,53,56,	263～266,403～405,
	PC-586RJ	Pentium/120	192	,	263～266,403～405,
	PC-586RT 1LW	Pentium/75	192	,53,58,	263～266,403～405,
	PC-586RV 1JW	Pentium/60	192	,60,	263～266,403～405,
	PC-586RV 2	Pentium/60	192	,60,	263～266,403～405,
	PC-586RX 1LW	Pentium/100	192	,53,54,	263～266,403～405,
	PCV-590F 3A,3L,3LCD	Pentium/90	128	,53,56,	290～293,297～300,305,309,310,
	PCV-560S 2L,2LCD	Pentium/60	128	,60,	290～293,297～300,305,309,310,
	PCV-590S 3L,3LCD	Pentium/90	128	,53,56,	290～293,297～300,305,309,310,
	PC-386BOOK L	i386SX/16		,	,
	PC-386BOOK LC,LX	i386SX/16	9	,	,
	PC-386LS STD,H20,H40	i386SX/16		,	,
	PC-386LSR	i386SX/20	10	,	,
	PC-386LSX	i386SX/16	9	,	,
	PC-386NOTE A	i386SX/16		,	,
	PC-386NOTE AE	i386SX/16	9	,	,
	PC-386NOTE AR 1,2,C,X	Am386SXL/25	10	,	,
	PC-386NOTE W 2,1A,1B	i386SX/16	9	,	,
	PC-386NOTE WR 2,1B,1D	i386SX/16	10	,	,
	PC-486NOTE AS 1D,2,X2,C2	i486SX/25sl	34	,	352,353,

メーカー	パソコン機種名	搭載CPU	搭載可能なメモリ容量	CPUアクセラレータの製品番号	内部増設メモリの製品番号
	PC-486NOTE ASD2	i486DX2/50	34	,	352,353,
	PC-486NOTE AU 2,C2,X2,2HT	i486SX/33	36	,111,	346,347,348,352,353,487～489,
	PC-486NOTE AU 2HW,C2HW,X2HW	i486SX/33	36	,111,	346,347,348,352,353,487～489,
	PC-486NOTE AU Y2HW,D2HW	IntelDX4/75	36	,	346,347,348,352,353,487～489,
	PC-486NOTE AV 2,C2,X2	i486DX2/50	36	,111,	346,347,348,352,353,487～489,
	PC-486NOTE AV X1JW,D1JW	i486DX2/50	36	,111,	346,347,348,352,353,487～489,
	PC-486NOTE AV XY1JW	IntelDX4/100	36	,	,
	PCV-N450S	i486DX2/50	20	,	,
東芝	BREZZA 5100 CX/A,CX/B,CX/C	Pentium/100	128	,53,54,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～456,
	BREZZA 5100CI	Pentium/100	128	,53,54,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	BREZZA 5120CI	Pentium/120	128	,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	BREZZA 5133DA	Pentium/133	128	,	286～289,301～304|290～300,305～312,442～453|454～459,
	BREZZA 5133MB	Pentium/133	128	,	286～289,442～447,
	BREZZA 5166MA	Pentium/166	128	,	286～289,301～304|290～300,305～312,442～453|454～459,
	BREZZA 5166MB	Pentium/166	128	,	286～289,442～447,
	BREZZA 5200MB	Pentium/200	128	,	286～289,442～447,
	BREZZA 5200VMB	MMXPentium/200	128	,	283～289,442～447,
	J-3100 PV425 201,341 V,A,J	i486SX/25	36	,	290,291,305,454,457,451,
	J-3100 PV433 201,341 V,A,J	i486DX/33	36	,	290,291,305,454,457,451,
	J-3100 PV466 201,341 V,A,J	i486DX2/66	36	,	290,291,305,454,457,451,
	J-3100 PV499			,	,454,455,457,458,451,452,
	J-3100 PV590	Pentium/90	136	,	290～292,305,451,452|454,455,457,458,
	J-3100PV2 433 251V3,251M3	i486SX/33	56	,61,	290～292,305,454,455,457,458,451,452,
	J-3100PV2 466 341V3	i486DX2/66	56	,61,	290～292,305,454,455,457,458,451,452,
	J-3100PV2 499 341V3	IntelDX4/100	56	,	290～292,305,454,455,457,458,451,452,
	PV3000/5100 001S/D ,081S/W,081CDS/W	Pentium/100	128	,53,54,	286～289,301～304|290～300,305～312,442,443,445,446,448～453|454～459,
	PV3000/5120 001S/D ,101S/W,101CDS/W	Pentium/120	128	,	286～289,301～304|290～300,305～312,442,443,445,446,
	PV3000/5133 241CDS/W 95,31	Pentium/133	128	,	286～289,301～304|290～300,305～312,442,443,445,446,448～453|454～459,
	PV3000/5150	Pentium/150	128	,	286～289,301～304|290～300,305～312,442,443,445,446,448～453|454～459,
	PV3000/5166 241CDS/W 95,31	Pentium/166	128	,	286～289,301～304|290～300,305～312,442,443,445,446,448～453|454～459,
	PV3000/575 001S/D,051S/W,051CD/S	Pentium/75	128	,53,58,	286～289,301～304|290～300,305～312,442,443,445,446,448～453|454～459,
	PV3000/575 081S/W	Pentium/75	128	,53,58,	286～289,301～304|290～300,305～312,442,443,445,446,448～453|454～459,
	PV5000/5133	Pentium/133*	128	,	286～289,301～304|290～300,305～312,442,443,445,446,448～453|454～459,
	PV5000/5150	Pentium/150	128	,	286～289,301～304|290～300,305～312,442,443,445,446,448～453|454～459,
	PV5000/5166	Pentium/166	128	,	286～289,301～304|290～300,305～312,442,443,445,446,448～453|454～459,
	SV 466			,	290,292,305,455,458,452,
	SV 560			,	290～293,305,
	SV 566			,	290～293,305,
	DynaBookSS425 121WW	i486SX/25	20	,	364～366,497,
	DynaBookSS433 251CW	i486SX/33sl	20	,	364～366,497,
	DynaBookV486A S001CD	i486SX/25sl	20	,	,
	DynaBookV486A S001WD	i486SX/25sl	20	,	,
	DynaBookV486A S121CW	i486SX/25sl	20	,	,
	DynaBookV486A S121WD	i486SX/25sl	20	,	,
	DynaBookV486A S201CW	i486SX/25sl	20	,	,
	DynaBookV486A X201TW	i486DX2/40sl	20	,	,
	DynaBookV486A X341TW	i486DX2/40sl	20	,	,
	DynaBookV486FV 433 001CD	i486SX/33sl	20	,	,
	DynaBookV486FV 433 251CW	i486SX/33sl	24	,	,
	DynaBookV486FV 433 341CW	i486SX/33sl	24	,	,
	DynaBookV486FV 450 251TW	i486DX2/50sl	24	,	,
	DynaBookV486FV 450 341TW	i486DX2/50sl	24	,	,
	DynaBookV486FV 475 501TW	IntelDX4/75	24	,	,
	J3100EZ			,	,
	J3100GXS 101	i386SX/20		,	,
	J3100SX 001,002	i386SX/16	10	,	,
	J3100SX 001B,021B,041B			,	,
	J3100SX 001P,021P,041P,061P	i386SX/20	10	,	,
	J3100SX 001VW,041VW,081VW		10	,	,
	J3100SX 001W,021W,041W		10	,	,
	J3100SX 021,041	i386SX/16	9	,	,
	J3100VS 001T,081T,121T,001W,081W,121W		20	,	,
	J3100VS 121T,201T		20	,	,
	J3100XS 081VT		12	,	,
	J3100ZS 002,041	i386SX/20	36	,	,
	J3100ZS 101V	i386SX/20		,	,
	Libretto20 CT/CTA PA1225 JT/JA	Am486DX4/75	20	,	373,374,386,496,
	Libretto30 CT/CTA PA1236 C9/CA	Am5x86/133	20	,	373,374,386,496,
	Libretto50 CT/CTA PA1237 C9/CA	Pentium/75	32	,	372,387,495,
	T3400 ,CT	i486SX/33sl	20	,	,
富士通	FM TOWNS HR	i486SX/20	28	,	,
	FMV TOWNS Fresh GT	Pentium/90		,	,448～453|454～459,
	FMV TOWNS Fresh GS	Pentium/90		,	,448～453|454～459,
	FMV TOWNS model H	Pentium/120		,	,451～453|454～459,
	FMV TOWNS Fresh GE	Pentium/120	128	,	,
	FMV TOWNS Fresh GM	Pentium/120	128	,	,
	FMV TOWNS model H2	Pentium/150	128	,	,
	FMV-425D FD,170,340	i486SX/25	36	,61,63,	290～292,305,454,455,457,458,451,452,
	FMV-433D FD,170,340	i486DX/33	36	,61,	290～292,305,454,455,457,458,451,452,
	FMV-466D FD,170,340	i486DX2/66	36	,61,	290～292,305,454,455,457,458,451,452,
	FMV-425sD2 FD,170	i486SX/25	36	,61,63,	290～292,305,454,455,457,458,452,
	FMV-433sD2 FD,170,340	i486SX/33	36	,61,	290～292,305,454,455,457,458,452,
	FMV-433sD2 340C	i486SX/33	36	,61,	290～292,305,454,455,457,458,452,
	FMV-466D2 FD,170,340	i486DX2/66	36	,61,	290～292,305,454,455,457,458,451,452,
	FMV-466D2 340C	i486DX2/66	36	,61,	290～292,305,454,455,457,458,451,452,
	FMV-499D2 FD,528	IntelDX4/100	36	,	290～292,305,454,455,457,458,451,452,

ODP, CPUアクセラレータ最新情報

メーカー	パソコン機種名	搭載CPU	搭載可能なメモリ容量	CPUアクセラレータの製品番号	内部増設メモリの製品番号
	FMV-499D2 528C	IntelDX4/100	36	,	290～292,305,454,455,457,458,451,452,
	FMV-590D2 FD,528,528C	Pentium/90	128	,	290～293,305,451～453|454～459,
	FMV-566DE FD,528,528C	Pentium/66	192	,	290～293,305,451～453|454～459,
	FMV-590DE FD,528,528C,730,730C	Pentium/90	192	,53,56,	290～293,305,451～453|454～459,
	FMV-590T FD,528,528C,730,730C	Pentium/90	192	,	290～293,305,451～453|454～459,
	FMV-590Tsp	Pentium/90	192	,	290～293,305,451～453|454～459,
	FMV-450sD3 FD,270,420,420C	IntelSX2/50	64	,61,63,	290～292,305,454,455,457,458,451,452,
	FMV-466D3 FD,270,420,420C	i486DX2/66	64	,61,	290～292,305,454,455,457,458,451,452,
	FMV-499D3 FD,528,528C	IntelDX4/100	64	,	290～292,305,454,455,457,458,451,452,
	FMV-560D3 FD,528,528C	Pentium/60	128	,60,	290～293,305,451～453|454～459,
	FMV-590D3 FD,730,730C	Pentium/90	128	,	290～293,305,451～453|454～459,
	FMV-560DE FD,528,528C	Pentium/60	192	,60,	290～293,305,451～453|454～459,
	FMV-466D4 FD	i486DX2/66	128	,	290～293,305,451～459,
	FMV-466D4 420,850	i486DX2/66	128	,	290～293,305,451～459,
	FMV-4100D4 FD,850	IntelDX4/100	128	,	290～293,305,451～459,
	FMV-575D4 FD,850	Pentium/75	128	,53,58,	290～293,305,451～453|454～459,
	FMV-5100D4 FD,850,850C	Pentium/100	128	,25,26,53,54,	290～293,305,451～453|454～459,
	FMV-575DE2 FD,850,850C	Pentium/75	192	,53,58,	290～293,305,451～453|454～459,
	FMV-590DE2 FD,850,850C	Pentium/90	192	,53,56,	290～293,305,451～453|454～459,
	FMV-590T2 FD,850,850C	Pentium/90	192	,	290～293,305,451～453|454～459,
	FMV-5120T2 FD,850,850C	Pentium/120	192	,	290～293,305,451～453|454～459,
	FMV-590T2sp ,M	Pentium/90	192	,	290～293,305,
	FMV-575D5 FD,635,635A,1G,1GA	Pentium/75	128	,53,58,97,	290～293,305,451～453|454～459,
	FMV-5100D5 FD,1G,1GA	Pentium/100	128	,25,26,53,97,	290～293,305,451～453|454～459,
	FMV-5133D5 FD,1G,1GA	Pentium/133	128	,97,	290～293,305,451～453|454～459,
	FMV-5100DE3 FD,1G,1GA	Pentium/100	192	,25,26,54,	290～293,305,451～453|454～459,
	FMV-5133DE3 FD,1G,1GA	Pentium/133	192	,	290～293,305,451～453|454～459,
	FMV-5133T3 FD,1.6GC,1.6GCA	Pentium/133	192	,	290～293,305,451～453|454～459,
	FMV-6200T3	PentiumPRO/200	128	,	292|293,451～453|454～456,
	FMV-6150T3	PentiumPRO/150	128	,	292|293,451～453|454～456,
	FMV-5166T3 FD,1.6GC,1.6GCA	Pentium/166	192	,	290～293,305,451～453|454～459,
	FMV-5120DE3 FD,1.2G,1.2GA	Pentium/120	192	,	290～293,305,451～453|454～459,
	FMV-5166D5 FD,1.2G,1.2GA	Pentium/166	128	,97,	290～293,305,451～453|454～459,
	FMV-5200T4 FD,2.5GC,2.5GCA	Pentium/200	192	,	283～285|290～293,451～453,
	FMV-5150T4 FD,2.5GC,2.5GCA	Pentium/150	192	,	283～285|290～293,451～453,
	FMV-5166D6 FD,1.7GA,1.7GC	Pentium/166	128	,97,	283～285|290～293,451～453,
	FMV-5133D6 FD,1.2GA,1.2GC	Pentium/133	128	,97,	283～285|290～293,451～453,
	FMV-5100D6 FD,850,850A	Pentium/100	128	,25,26,97,	283～285|290～293,451～453,
	FMV-5100D6 1.2G,1.2GA	Pentium/100	128	,25,26,97,	290～293,451～453,
	FMV-5166DE4 FD,1.7GA,1.7GC	Pentium/166	192	,	283～285|290～293,451～453,
	FMV-5133DE4 FD,1.7GA,1.7GC	Pentium/133	192	,	283～285|290～293,451～453,
	FMV-5120D5 FD,1.2G,1.2GA	Pentium/120	128	,97,	290～293,305,451～453|454～459,
	FMV-6200T4 2.5GC	PentiumPRO/200	128	,	292|293,451～453,
	FMV-5200D5 FD,3.5GC,3.5GCA	Pentium/200	192	,	283～285,445～447,
	FMV-5166T5 FD,2.5GC,2.5GCA	Pentium/166	192	,	283～285,445～447,
	FMV-6200D7 2.5GC,2.5GCN	PentiumPRO/200	128	,	283～285,445～447,
	FMV-5166D7 FD,2.5GA,2.5GC	Pentium/166	128	,	283～285,445～447,
	FMV-5133D7 FD,1.6GA,1.6GC	Pentium/133	128	,	283～285,445～447,
	FMV-5166DE5 FD,2.5GA,2.5GC	Pentium/166	192	,	283～285,445～447,
	FMV-6200T5 3.2GCN,3.2GC	PentiumPRO/200	128	,	283～285,
	DESKPOWER FMV-450sD2	IntelSX2/50	36	,61,63,	290～292,305,454,455,457,458,452,
	DESKPOWER C FMV-466C	i486DX2/66	32	,	290～293,305,454,455,457,458,451,452,
	DESKPOWER S FMV-466D3	i486DX2/66	64	,61,	290～293,305,454,455,457,458,451,452,
	DESKPOWER H FMV-499D3	IntelDX4/100	64	,	290～293,305,454,455,457,458,451,452,
	DESKPOWER C FMV-4100C2	Am486DX4/100	64	,	290～293,305,451～459,
	DESKPOWER S FMV-4100D4	IntelDX4/100	128	,	290～293,305,451～459,
	DESKPOWER SX FMV-575D4	Pentium/75	128	,53,58,	290～293,305,451～453|454～459,
	DESKPOWER H FMV-575D4	Pentium/75	128	,53,58,	290～293,305,451～453|454～459,
	DESKPOWER C FMV-590C3	Pentium/90	128	,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	DESKPOWER CV FMV-590C3	Pentium/90	128	,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	DESKPOWER S FMV-5100D5	Pentium/100	128	,25,26,5354,97,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	DESKPOWER SX(95) FMV-5120D5	Pentium/120	128	,97,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	DESKPOWER SX(3.1) FMV-5120D5	Pentium/120	128	,97,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	DESKPOWER H(95) FMV-5133D5	Pentium/133	128	,97,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	DESKPOWER H(3.1) FMV-5133D5	Pentium/133	128	,97,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	DESKPOWER T FMV-5133T3	Pentium/133	192	,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	DESKPOWER CE FMV-5100C3	Pentium/100	128	,25,26,53,54,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	DESKPOWER CE-A FMV-5100C3	Pentium/100	128	,25,26,53,54,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	DESKPOWER CM FMV-5100C3	Pentium/100	128	,25,26,53,54,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	DESKPOWER SE5 FMV-5120D5	Pentium/120	128	,97,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	DESKPOWER SE5A FMV-5120D5	Pentium/120	128	,97,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	DESKPOWER SE7 FMV-5120D5	Pentium/120	128	,97,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	DESKPOWER SP5 FMV-5133D5	Pentium/133	128	,97,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	DESKPOWER SP5S FMV-5133D5	Pentium/133	128	,97,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	DESKPOWER SP7S FMV-5133D5	Pentium/133	128	,97,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	DESKPOWER SP7B FMV-5133D5	Pentium/133	128	,97,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	DESKPOWER TE5 FMV-5120T3	Pentium/120	192	,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	DESKPOWER TP7 FMV-5150T3	Pentium/150	192	,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	DESKPOWER TP7M FMV-5150T3	Pentium/150	192	,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,

メーカー	パソコン機種名	搭載CPU	搭載可能なメモリ容量	CPUアクセラレータの製品番号	内部増設メモリの製品番号
	DESKPOWER CE FMV-5120DPC	Pentium/120	128	,	286～289,301～304|290～300,305～312,442～453|454～459,
	DESKPOWER CM FMV-5120DPC	Pentium/120	128	,	286～289,301～304|290～300,305～312,442～453|454～459,
	DESKPOWER SE 5,7 FMV-5133DPS	Pentium/133	128	,	286～289,301～304|290～300,305～312,442～453|454～459,
	DESKPOWER SP 5,7 FMV-5150DPS	Pentium/150	128	,	286～289,301～304|290～300,305～312,442～453|454～459,
	DESKPOWER TE5 FMV-5133DPT	Pentium/133	192	,	286～289,301～304|290～300,442～453|454～456,
	DESKPOWER TS7 ,M FMV-5150DPT	Pentium/150	192	,	286～289,301～304|290～300,442～453|454～456,
	DESKPOWER TP7 FMV-5166DPT	Pentium/166	192	,	286～289,301～304|290～300,442～453|454～456,
	DESKPOWER S13 FMVS135 1,2,3	Pentium/133	128	,	283～289,442～447,
	DESKPOWER SC16 FMVS16C5 1,3	Pentium/166	128	,	283～289,442～447,
	DESKPOWER S165 FMVS165 1,2,3	Pentium/166	128	,	283～289,442～447,
	DESKPOWER S165A FMVS165A 1,2,3	Pentium/166	128	,	283～289,442～447,
	DESKPOWER S16T FMVS16T5 1,3	Pentium/166	128	,	283～289,442～447,
	DESKPOWER S16P FMVS16P5 1,2,3	Pentium/166	128	,	283～289,442～447,
	DESKPOWER S167 FMVS167 1,2,3	Pentium/166	128	,	283～289,442～447,
	DESKPOWER T16 FMVT165 1,2,3	Pentium/166	192	,	283～289,442～447,
	DESKPOWER S20 FMVS207 1,2,3	Pentium/200	128	,	283～289,442～447,
	DESKPOWER T20 FMVT207 1,2,3	Pentium/200	192	,	283～289,442～447,
	DESKPOWER T20M FMVT20M7 1,3	Pentium/200	192	,	283～289,442～447,
	DESKPOWER T20D FMVT20D7 1,3	Pentium/200	192	,	283～289,442～447,
	DESKPOWER Tp20 FMVTP207 1,2,3	PentiumPRO/200	128	,	283～289,442～447,
	DESKPOWER DC MODEL16S FMVDC16S	Pentium/166	128	,	283～285,
	DESKPOWER DC MODEL13S FMVDC13S	Pentium/133	128	,	283～285,
	DESKPOWER MODEL13B FMVDC13B S,J	Pentium/133	40	,	,
	DESKPOWER SII15 FMVS215 1,2,3	Pentium/150	128	,	,442～447,
	DESKPOWER SII15P FMVS215P 1,2,3	Pentium/150	128	,	283～289,442～447,
	DESKPOWER SCII16 FMVSC216 1,3	Pentium/166	128	,	283～289,442～447,
	DESKPOWER SII16A FMVS216A 1,2,3	Pentium/166	128	,	,442～447,
	DESKPOWER SII16T FMVS216T 1,3	MMXPentium/166	128	,	283～289,442～447,
	DESKPOWER SII165 FMVS2165 1,2,3	MMXPentium/166	128	,	,442～447,
	DESKPOWER SII167 FMVS2167 1,2,3	MMXPentium/166	128	,	,442～447,
	DESKPOWER TII16 FMVT216 1,2,3	MMXPentium/166	192	,	283～289,442～447,
	DESKPOWER SII205 FMVS2205 1,2,3	MMXPentium/200	128	,	283～289,442～447,
	DESKPOWER SII20 FMVS220 1,2,3	MMXPentium/200	128	,	283～289,442～447,
	DESKPOWER TII20 FMVT220 1,2,3	MMXPentium/200	192	,	283～289,442～447,
	DESKPOWER TII20M FMVT220M 1,3	MMXPentium/200	192	,	283～289,442～447,
	DESKPOWER TII20D FMVT220D 1,3	MMXPentium/200	192	,	283～289,442～447,
	DESKPOWER TPII20 FMVTP220 1,2,3	PentiumPRO/200	128	,	,442～447,
	FMV-450N/S1	i486DX2/50		,	,498,
	FMV-450N/S1	i486DX2/50		,	,498,
	FMV-450N/S1	i486DX2/50		,	,498,
	FMV-450NL/S model340,S	i486DX2/50	24	,	366,
	FMV-450NL/T	i486DX2/50	24	,	366,
	FMV-450NL model340	i486DX2/50	20	,	,
	FMV-475NL/S model340,S	IntelDX4/75	24	,	366,
	FMV-475NL/T model340,S	IntelDX4/75	24	,	366,
エプソンダイレクト	AT-1000	i486SX/25～i486DX2/66	36	,	290,292,297,299,305,309,455,458,
	AT-3000	i486SX/25～i486DX2/66	40	,	290,292,297,299,305,309,455,458,
	AT-3500	i486SX/25～i486DX2/66	40	,	290,292,297,299,305,309,455,458,
	AT-5000	Pentium/60	128	,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	AT-1500	i486SX/25～i486DX2/66	36	,	290,292,297,299,305,309,455,458,
	AT-3050	i486SX/25～i486DX2/66	40	,61,63,	290,292,297,299,305,309,455,458,
	AT-3050	IntelDX4/100	40	,61,63,	290,292,297,299,305,309,455,458,
	AT-3550	i486SX/25～i486DX2/66	40	,61,63,	290,292,297,299,305,309,455,458,
	AT-3550	IntelDX4/100	40	,61,63,	290,292,297,299,305,309,455,458,
	AT-6000	Pentium/90	128	,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	ET-6000	Pentium/90	128	,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	AT-1500S	i486SX/33～i486DX2/66	36	,	290,292,297,299,305,309,455,458,
	AT-1500S	IntelDX4/100	36	,	290,292,297,299,305,309,455,458,
	AT-5500	Pentium/75	136	,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	VT-75 ,S,N,G	Pentium/75	128	,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	AT-6500	Pentium/75	128	,53,58,	290～293,297～300,305,309,310,
	AT-6500	Pentium/120	128	,	290～293,297～300,305,309,310,
	AT-6500	Pentium/133	128	,	290～293,297～300,305,309,310,
	ET-6500	Pentium/75	128	,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	ET-6500	Pentium/120	128	,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	ET-6500	Pentium/133	128	,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	AT-3600	Pentium/75, Pentium/100,	128	,	290～293,297～300,305,309,310,
	AT-6800	Pentium/100～166	128	,	286～289|290～300,305～312,442～453|454～456,
	ET-6800	Pentium/100～166	128	,	286～289|290～300,305～312,442～453|454～456,
	VT-2000	Pentium/100～166	128	,	286～289|290～300,305～312,442～453|454～456,
	ATX-7000	Pentium/133～166	128	,	,
	Pro-200E	PentiumPRO/200	256	,	,442～453|454～456,
	AT-500	Pentium/100～166	128	,	,442～453|454～456,
	AT-6900	Pentium/120,150	128	,	283～289,442～453|454～456,
	AT-6900	MMXPentium/166, 200	128	,	283～289,442～453|454～456,
	ATX-7001	Pentium/150	128	,	283～289,442～453|454～456,
	ATX-7001	MMXPentium/166, 200	128	,	283～289,442～453|454～456,
	Endevor NT-500	i486DX2/50		,	,
	Endevor NT-500	IntelDX4/75		,	,
	Endevor NT-500	IntelDX4/100		,	,
エプソン販売	VD466R	Cx486DX2/66	68	,	290,297,305,309|291～293,298～300,310,451～459,
	VM466R	Cx486DX2/66	68	,	290,297,305,309|291～293,298～300,310,448～453|454～459,
	VT513 R,RX	Pentium/133	128	,	286～289,301～304|290～300,305～312,442～453|454～459,
	VT512 R,RX	Pentium/120	128	,	286～289,301～304|290～300,305～312,442～453|454～459,
	VT510 R,RX	Pentium/100	128	,53,54,	286～289|290～300,305～312,442～453|454～459,
	VT590R	Pentium/90	128	,53,56,	286～289,301～304|290～300,305～312,442～453|454～459,
	VT575 R,RX	Pentium/75	128	,53,58,	286～289,301～304|290～300,305～312,442～453|454～459,
	VD512 R,RX	Pentium/120	128	,	286～289,301～304|290～300,305～312,442～453|454～459,
	VD510 R,RX	Pentium/100	128	,53,54,	286～289|290～300,305～312,442～453|454～459,

ODP, CPUアクセラレータ最新情報

メーカー	パソコン機種名	搭載CPU	搭載可能なメモリ容量	CPUアクセラレータの製品番号	内部増設メモリの製品番号
	VD590R	Pentium/90	128	,53,56,	286～289,301～304|290～300,305～312,442～453|454～459,
	VD575 R,RX	Pentium/75	128	,53,58,	286～289,301～304|290～300,305～312,442～453|454～459,
	VT516 S,SX	Pentium/166	128	,	,442,443,445,446,448～453|454～459,
	VT513 S,SX	Pentium/133	128	,	286～289,301～304|290～300,305～312,442,443,445,446,448～453|454～459,
	VT510 S,SX	Pentium/100	128	,53,54,	286～289,301～304|290～300,305～312,442,443,445,446,448～453|454～459,
	VD513 S,SX	Pentium/133	128	,	286～289,301～304|290～300,305～312,442,443,445,446,448～453|454～459,
	VD510 S,SX	Pentium/100	128	,53,54,	286～289,301～304|290～300,305～312,442,443,445,446,448～453|454～459,
	VM513 SX,S,SS17	Pentium/133	128	,	286～289,301～304|290～300,305～312,442,443,445,446,448～453|454～459,
	VM516 S,SS17	Pentium/166	128	,	286～289,301～304|290～300,305～312,442,443,445,446,448～453|454～459,
	VT516SV ,M	Pentium/166	256	,	,442,443,445,446,448～453|454～459,
	VM520TP	Pentium/200	128	,	286～289,301～304|290～300,305～312,442～453|454～459,
	VM516 TP,T,TS17	Pentium/166	128	,	286～289,301～304|290～300,305～312,442～453|454～459,
	VA520V ,VM	Pentium/200	128	,	286～289,301～304|290～300,305～312,442～453|454～459,
	VA516V ,VM	Pentium/166	128	,	286～289,301～304|290～300,305～312,442～453|454～456,
	VT516SR T16SRX	Pentium/166	128	,	286～289,301～304|290～300,305～312,442～453|454～459,
	VT513SR T13SRX	Pentium/133	128	,	286～289,301～304|290～300,305～312,442～453|454～459,
	VT512SR T12SRX	Pentium/120	128	,	286～289,301～304|290～300,305～312,442～453|454～459,
	VT510SR T10SRX	Pentium/100	128	,53,54,	286～289,301～304|290～300,305～312,442～453|454～459,
	VD516SR D16SRX	Pentium/166	128	,	286～289,301～304|290～300,305～312,442～453|454～459,
	VD513SR D13SRX	Pentium/133	128	,	286～289,301～304|290～300,305～312,442～453|454～459,
	VD512SR D12SRX	Pentium/120	128	,	286～289,301～304|290～300,305～312,442～453|454～459,
	VD510SR D10SRX	Pentium/100	128	,53,54,	286～289,301～304|290～300,305～312,442～453|454～459,
	VA620V	PentiumPRO/200	128	,	286～289,301～304|290～300,305～312,445～447,
	VMC20 ,D17	MMXPentium/200	128	,	283～289,442～447,
	VR-C20 S,E	MMXPentium/200	128	,	283～289,
	ST-C20	MMXPentium/200	128	,	283～289,
	ST-C16	MMXPentium/166	128	,	283～289,
	ST-513	Pentium/133	128	,	283～289,
	ST-512	Pentium/120	128	,	283～289,
	SD-C20	MMXPentium/200	128	,	283～289,
	SD-C16	MMXPentium/166	128	,	283～289,
	SD-513	Pentium/133	128	,	283～289,
	SD-512	Pentium/120	128	,	283～289,
	ST-620	PentiumPRO/200	192	,	283～289,
	SD-620	PentiumPRO/200	192	,	283～289,
コンパック	DESKPRO2000 5120/1200	Pentium/100	128	,	
	DESKPRO2000 5133/1200	Pentium/133	128	,	283～289,
	DESKPRO2000 5133/2500CD (desktop)	Pentium/133	128	,	283～289,
	DESKPRO2000 5166/2500CD (desktop)	Pentium/166	128	,	283～289,
	DESKPRO2000 5100/1200	Pentium/100	128	,	283～289,442～453,
	DESKPRO2000 5133/2500	Pentium/133	128	,	283～289,442～453,
	DESKPRO2000 5133/2500CD (tower)	Pentium/133	128	,	283～289,442～453,
	DESKPRO2000 5166/2500	Pentium/166	128	,	283～289,442～453,
	DESKPRO2000 5166/2500CD (tower)	Pentium/166	128	,	283～289,442～453,
	DESKPRO2000 5200/2500	Pentium/200	128	,	283～289,442～453,
	DESKPRO2000 6200/2500CD (desktop)	PentiumPRO/200	192	,	283～289,442～453,
	DESKPRO2000 6200/2500CD (tower)	PentiumPRO/200	128	,	283～289,442～453,
	DESKPRO4000 5120/1620CDS	Pentium/120	256	,	283～289,442～453,
	DESKPRO4000 5133/1620CDS	Pentium/133	256	,	283～289,442～453,
	DESKPRO4000 5166/2500CDS(desktop)	Pentium/166	256	,	283～289,442～453,
	DESKPRO4000 5166/2500CDS (tower)	Pentium/166	256	,	283～289,442～453,
	DESKPRO6000 6180/2150CDS	PentiumPRO/180	256	,	283～289,442～453,
	DESKPRO6000 6200/2150CDS	PentiumPRO/200	256	,	283～289,442～453,
	DESKPRO 5133/4 1200W(W95)	Pentium/133	192	,	,448～453|454～459,
	DESKPROXL 5100 2100ML CDS,CDS(W95)	Pentium/100	144	,	290～293,305,451～453|454～459,
	DESKPROXL 5120 2100ML CDS,CDS(W95)	Pentium/120	144	,	290～293,305,451～453|454～459,
	DESKPROXL 5133 2100ML CDS,CDS(W95)	Pentium/133	144	,	290～293,305,451～453|454～459,
	DESKPROXL 5133 1050W	Pentium/133	144	,	290～293,305,451～453|454～459,
	DESKPROXL 6150 2100/PD	PentiumPRO/150	512	,	,
	DESKPROXL 6200 2100/PD	PentiumPRO/200	512	,	,
	DESKPRO 575/4 720MX	Pentium/75	192	,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	DESKPRO 575/4 1080QV/ CDS,CDS(W95)	Pentium/75	192	,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	DESKPRO 590/4 420QV	Pentium/90	192	,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	DESKPRO 590/4 630QV,630QV(W95)	Pentium/90	192	,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	DESKPRO 5100/4 1080ML(W95)	Pentium/100	192	,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	DESKPRO 5120/4 1080 QV,MX,ML(W95)	Pentium/120	192	,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	DESKPRO 5133/4 1080 MX,ML(W95)	Pentium/133	192	,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	DESKPRO 4100/5 420W	IntelDX4/100	136	,	290～293,297～300,305,309,310,451～459,
	DESKPRO 575/5 420QV	Pentium/75	132	,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	DESKPRO 575/5 720MX	Pentium/75	192	,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	DESKPRO 590/5 720MX	Pentium/90	192	,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	DESKPRO 5100/4 1200CDS(W95)	Pentium/100	192	,	283～289,442～453|454～459,
	DESKPRO 5133/4 2000ML/CDS(W95)	Pentium/133	192	,	283～289,442～453|454～459,
	DESKPRO 5150/4 2000ML(W95)	Pentium/150	192	,	283～289,442～447,
	DESKPRO 5166/4 2000ML(W95)	Pentium/166	192	,	283～289,442～447,
	DESKPRO 5133/5 2000ML/CDS(W95)	Pentium/133	192	,	283～289,442～453|454～459,
	DESKPRO 5150/5 2000ML(W95)	Pentium/150	192	,	283～289,442～447,
	DESKPRO 5166/5 2000ML(W95)	Pentium/166	192	,	283～289,442～447,

メーカー	パソコン機種名	搭載CPU	搭載可能なメモリ容量	CPUアクセラレータの製品番号	内部増設メモリの製品番号
	DESKPROXL 575 535W,1050W	Pentium/75	144	,53,58,	290～293,305,451～453|454～459,
	DESKPROXL 5100 1050W	Pentium/100	144	,	290～293,305,451～453|454～459,
	DESKPROXL 5120 1050W	Pentium/120		,	290～293,305,451～453|454～459,
	DESKPROXL 590 535W,1050W	Pentium/90	144	,53,56,	290～293,305,451～453|454～459,
	DESKPRO XE4100 270W,525W	IntelDX4/100	32	,	290,291,305,454,
	DESKPROXL 466 270W,535W/CDS	i486DX2/66	128	,	290～293,305,451～453|454～459,
	DESKPROXL 560 270W,535W/CDS	Pentium/60	136	,	290～293,305,451～453|454～459,
	DESKPROXL 566 535W/CDS	Pentium/66	144	,60,	290～293,305,451～453|454～459,
	DESKPRO XE450 170W,340W	i486DX2/50	32	,63,	290,291,305,454,
	DESKPRO XE466 270W,525W	i486DX2/66	32	,61,	290,291,305,454,
	DESKPRO XE560 270W,525W	Pentium/60	136	,	290～293,305,451～453|454～459,
	DESKPRO 5/60M	Pentium/60	136	,	290～293,305,451～453|454～459,
	DESKPRO 5/66M	Pentium/66	144	,	290～293,305,451～453|454～459,
	DESKPRO 33M 120W,340W	i486DX/33	32	,	290～293,305,451～453|454～459,
	DESKPRO 66M 240W,510W	i486DX2/66	32	,	290～293,305,451～453|454～459,
	DESKPRO 4/25is 120W,340W	i486SX/25	32	,	290,291,305,454,
	DESKPRO 4/33i 120W,340W	i486DX/33	32	,	290,291,305,454,
	DESKPRO 4/66i 120W,340W	i486DX2/66	32	,	290,291,305,454,
	DESKPRO 4/25is 1,120,240	i486SX/25	32	,	290,291,305,454,
	DESKPRO 4/33i 1,120,240	i486DX/33	32	,	290,291,305,454,
	DESKPRO 4/66i 1,120,240	i486DX2/66	32	,	290,291,305,454,
	DESKPRO 4100/4			,	290～293,297～300,305,309,310,451～459,
	DESKPRO 450/3			,	290～293,297～300,305,309,310,451～459,
	DESKPRO 5100/5 model1080			,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	DESKPRO 5100/5 M720QV	Pentium/100	192	,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	DESKPRO 5100/5 M1200	Pentium/100	192	,	286～289,448～453|454～459,
	DESKPRO 575/3 M420QV	Pentium/75		,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	DESKPRO 590/3 M720QV	Pentium/90		,	,
	DESKPRO 4100/3 420W	IntelDX4/100	136	,	290～293,297～300,305,309,310,451～459,
	DESKPRO4000 5200/2500CDS			,	283～289,
	DESKPRO4000 6200/2500CDS			,	283～289,
	DESKPROVALUE 5133 2500/CD	Pentium/133	128	,	,
	DESKPROVALUE 5166 2500/CD	Pentium/166	192	,	,
	DESKPROVALUE 6200 2500/CD	PentiumPRO/200	192	,	,
	PRESARIO 433	i486SX/33	20	,	290,291,305,454,457,451,
	PRESARIO CDS520	Am486SX2/66	64	,	290～293,297～300,305,309,310,451～459,
	PRESARIO CDS524	Am486DX2/66	64	,	290～293,297～300,305,309,310,451～459,
	PRESARIO CDTV528	Am486DX2/66	64	,	290～293,297～300,305,309,310,451～459,
	PRESARIO 9542	Pentium/100	136	,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	PRESARIO 5526	Pentium/75	72	,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	PRESARIO 7170	Pentium/90	128	,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	PRESARIO 5224	Pentium/100	72	,	290～300,448～453|454～459,
	PRESARIO 9650	Pentium/150	136	,	290～300,448～453|454～459,
	PRESARIO 7242	Pentium/133	128	,	283～289,442～453|457～459,
	PRESARIO 7244	Pentium/133	128	,	283～289,442～453|457～459,
	PRESARIO 7660	Pentium/166	128	,	283～289,
	PRESARIO 3020	Pentium/166	128	,	,442～447,
	PRESARIO 4130	Pentium/166	128	,	,442～447,
	PRESARIO 8716	Pentium/200	128	,	,442～447,
	PRESARIO 3060	MMXPentium/166	128	,	283～289,
	PRESARIO 4182	MMXPentium/166	128	,	278,279,
	PRESARIO 8770	MMXPentium/200	128	,	278,279,
	ProLinea 5100/4 1080W ,(W95)	Pentium/100	192	,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	ProLinea 5100/4 M1200CDS	Pentium/100	192	,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,
	ProLinea 590/4 630CDS ,(W95)	Pentium/90	192	,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	ProLinea 5133/4 M1200	Pentium/133	192	,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,
	ProLinea 5133/4 1080ML	Pentium/133	192	,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	ProLinea 5133/4 2000ML/CDS	Pentium/133	192	,	286～289,
	ProLinea 5150/4 2000ML	Pentium/150	192	,	286～289,
	ProLinea 5166/4 2000ML	Pentium/166	192	,	286～289,
	ProLinea 5133/5 1080ML(W95)	Pentium/133	192	,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	ProLinea 5133/5 2000ML/CDS	Pentium/133	192	,	286～289,
	ProLinea 5150/5 2000ML	Pentium/150	192	,	286～289,
	ProLinea 5166/5 2000ML	Pentium/166	192	,	286～289,
	ProLinea5100e 630W,1060W,M1060/SP	Pentium/100	136	,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	ProLinea5120e 1060W,M1060/SP	Pentium/120	136	,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	ProLinea 5100/5 1080CDS,(W95)	Pentium/100	192	,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	ProLinea 450/3 270W	i486DX2/50	136	,61,63,	290～293,297～300,305,309,310,
	ProLinea 466/3 420W	i486DX2/66	136	,61,	290～293,297～300,305,309,310,
	ProLinea 4100/3 420W	IntelDX4/100	136	,	290～293,297～300,305,309,310,
	ProLinea 575/3 420W	Pentium/75	192	,53,58,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	ProLinea 466/4 420CDS	i486DX2/66	136	,61,	290～293,297～300,305,309,310,451～459,
	ProLinea 4100/4 420W	IntelDX4/100		,	290～293,297～300,305,309,310,451～459,
	ProLinea 575/4 420CDS	Pentium/75	192	,53,58,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	ProLinea 590/4 720W	Pentium/90	192	,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	ProLinea 575/5 420CDS	Pentium/75	192	,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	ProLinea 590/5 720W	Pentium/90	192	,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	ProLinea 5100/5 720MX,720	Pentium/100	192	,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	ProLinea 4100/5 420CDS	IntelDX4/100	136	,	290～293,297～300,305,309,310,451～459,
	ProLinea Net1/33S 200W	i486SX/33	20	,	290,291,305,454,457,451,
	ProLinea 4/33S 200W	i486SX/33	100	,	290～293,305,451～459,
	ProLinea 4/33S 200CDS	i486SX/33	100	,	290～293,305,451～459,
	ProLinea 4/66 200W,525W	i486DX2/66	100	,	290～293,305,454,457,451,
	ProLinea 4/100 200W,525W	IntelDX4/100	100	,	290～293,305,451～459,
	ProLinea MT4/33S CDS	i486SX/33	64	,61,	290～293,305,451～459,
	ProLinea MT4/66 CDS	i486DX2/66	64	,61,	290～293,305,451～459,
	ProLinea Net1/25S 100W	i486SX/25	20	,	290,291,305,

ODP, CPUアクセラレータ最新情報

メーカー	パソコン機種名	搭載CPU	搭載可能なメモリ容量	CPUアクセラレータの製品番号	内部増設メモリの製品番号
	ProLinea MT4/66 340W	i486DX2/66	64	,61,	290～293,305,451～459,
	ProLinea 4/25S 120W,340W	i486SX/25	32	,	290,291,305,454,457,451,
	ProLinea 4/33 120W,340W	i486DX/33	32	,	290,291,305,454,457,451,
	ProLinea 4/66 120W,340W	i486DX2/66		,	290,291,305,
	ProLinea 4/25S 1,120,240	i486SX/25	32	,	290,291,305,454,457,451,
	ProLinea 4/33 1,120,240	i486DX/33	32	,	290,291,305,454,457,451,
	ProLinea 4/50 1,120,240	i486DX2/50	32	,	290,291,305,454,457,451,
	ProLinea 5120/4 1080ML	Pentium/120	192	,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,
	ProLinea 5120/4 M1200	Pentium/120	192	,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,
	ProLinea 590/4 420W,M420CDS	Pentium/90	192	,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	ProLinea 590/5 720W	Pentium/90	192	,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
デル	OptiPlex XPS5133	Pentium/133	128	,	,
	OptiPlex XMT575	Pentium/75	128	,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	OptiPlex XMT5100	Pentium/100	128	,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	OptiPlex XM575	Pentium/75	128	,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	OptiPlex XM5100	Pentium/100	128	,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	OptiPlex XL575	Pentium/75	128	,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	OptiPlex XL5100	Pentium/100	128	,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	OptiPlex 560/L	Pentium/60	128	,	290～293,297～300,305,309,310,451～453|454～459,
	OptiPlex486 466/MXe	i486DX2/66	64	,	290～293,297～300,305,309,310,451～459,
	OptiPlex486 466/MTe	i486DX2/66	64	,	290～293,297～300,305,309,310,451～459,
	OptiPlex486 466/Le	i486DX2/66	64	,61,	290～293,297～300,305,309,310,451～459,
	OptiPlex486 4100/MXe	IntelDX4/100	64	,	290～293,297～300,305,309,310,451～459,
	OptiPlex486 4100/MTe	IntelDX4/100	64	,	290～293,297～300,305,309,310,451～459,
	OptiPlex486 4100/Le	IntelDX4/100	64	,	290～293,297～300,305,309,310,451～459,
	OptiPlex XMT590	Pentium/90	128	,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	OptiPlex XM590	Pentium/90	128	,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	OptiPlex XL590	Pentium/90	128	,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	OmniPlex 590	Pentium/90		,	290～293,305,
	OptiPlexXPS 4100/MXV	IntelDX4/100		,	290,292,297,299,305,309,455,458,452,
	OptiPlexXPS 4100/LV	IntelDX4/100		,	290,292,297,299,305,309,
	OptiPlex486 4100/MXV	IntelDX4/100		,	290,292,297,299,305,309,455,458,452,
	OptiPlex486 450s/MXV	IntelSX2/50		,	290,292,297,299,305,309,455,458,452,
	OptiPlex486 433s/MXV	i486SX/33		,	290,292,297,299,305,309,455,458,452,
	OptiPlex486 4100/LV	IntelDX4/100		,	290,292,297,299,305,309,
	OptiPlex486 450s/LV	IntelSX2/50		,	290,292,297,299,305,309,
	OptiPlex486 433s/LV	i486SX/33		,	290,292,297,299,305,309,
	450S/NP	IntelSX2/50		,	290,292,297,299,305,309,455,458,452,
	433S/NP	i486DX/33		,	290,292,297,299,305,309,455,458,452,
	OptiPlex486 466/MXV	i486DX2/66		,	290,292,297,299,305,309,455,458,452,
	OptiPlex486 433/MXV	i486DX2/66		,	290,292,297,299,305,309,455,458,452,
	OptiPlex486 425S/MXV	i486DX2/66		,	290,292,297,299,305,309,455,458,452,
	OptiPlex486 466/LV	i486DX2/66		,	290,292,297,299,305,309,
	OptiPlex486 433/LV	i486DX2/66		,	290,292,297,299,305,309,
	OptiPlex486 425S/LV	i486DX2/66		,	290,292,297,299,305,309,
	OmniPlex 566	Pentium/66	192	,	290～293,305,
	OmniPlex 560	Pentium/60	192	,	290～293,305,
	OptiPlexXPS 466/MXV	i486DX2/66	64	,	290,292,297,299,305,309,455,458,452,
	OptiPlexXPS 466/LV	i486DX2/66	64	,	290,292,297,299,305,309,
	NetPlex486 466/P（466/NP）	i486DX2/66	32	,	290,292,297,299,305,309,455,458,452,
	NetPlex486 433/P（433/NP）	i486DX/33	32	,	290,292,297,299,305,309,455,458,452,
	NetPlex486 425S/P	i486SX/25	32	,	290,292,297,299,305,309,455,458,452,
	OptiPlex XPS5120	Pentium/120	128	,	,
	OptiPlex XMT5133	Pentium/133		,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	OptiPlex XMT5120			,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	OptiPlex XM5133	Pentium/133		,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	OptiPlex XM5120	Pentium/120	128	,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	OptiPlex XL5133	Pentium/133		,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	OptiPlex XL5120			,	290～293,297～300,305,309,310,448～453|454～459,
	OptiPlex GXpro 6200L	PentiumPRO/200	256	,	286～289,
	OptiPlex GXpro 6180L	PentiumPRO/180	256	,	286～289,
	OptiPlex GXMT590	Pentium/90	128	,	286～289,442～447,
	OptiPlex GXMT575	Pentium/75	128	,	286～289,
	OptiPlex GXMT5166	Pentium/166	128	,	286～289,
	OptiPlex GXMT5150	Pentium/150	128	,	286～289,
	OptiPlex GXMT5133	Pentium/133	128	,	286～289,442～447,
	OptiPlex GXMT5120	Pentium/120	128	,	286～289,442～447,
	OptiPlex GXMT5100	Pentium/100	128	,	286～289,
	OptiPlex GXM590	Pentium/90	128	,	286～289,
	OptiPlex GXM575	Pentium/75	128	,	286～289,
	OptiPlex GXM5166	Pentium/166	128	,	286～289,
	OptiPlex GXM5150	Pentium/150	128	,	286～289,
	OptiPlex GXM5133	Pentium/133	128	,	286～289,442～447,
	OptiPlex GXM5120	Pentium/120	128	,	286～289,442～447,
	OptiPlex GXM5100	Pentium/100	128	,	286～289,
	OptiPlex GXL590	Pentium/90	128	,	286～289,
	OptiPlex GXL575	Pentium/75	128	,	286～289,442～447,
	OptiPlex GXL5166	Pentium/166	128	,	286～289,
	OptiPlex GXL5150	Pentium/150	128	,	286～289,
	OptiPlex GXL5133	Pentium/133	128	,	286～289,
	OptiPlex GXL5120	Pentium/120	128	,	286～289,
	OptiPlex GXL5100	Pentium/100	128	,	286～289,
	OptiPlex GXi 5200M	MMXPentium/200	512	,	286～289,
	OptiPlex GXi 5200L	MMXPentium/200	512	,	286～289,
	OptiPlex GXi 5166M	MMXPentium/166	512	,	286～289,
	OptiPlex GXi 5166L	Pentium/166	512	,	286～289,
	OptiPlex GXi 5133M	Pentium/133	512	,	286～289,
	OptiPlex GXi 5133L	Pentium/133	512	,	286～289,
	OmniPlex 5100			,	290～293,305,
	XP450 C,CX	i486DX2/50	36	,	366,
	XP475C	IntelDX4/75	36	,	366,
	XP4100CX	IntelDX4/100	36	,	366,
松下	CF-V21DB D,F,K	i486SX/25		,	290,292,305,455,458,452,
	CF-V21DF D,F,K	i486DX2/66		,	290,292,305,455,458,452,
	CF-V2411NWC	i486DX2/66	64	,	,
	CF-V2411RWE	IntelDX4/100	64	,	,
	CF-V2405YVB	i486DX2/66	32	,	313,
	CF-V2410NVB	i486DX2/66	32	,	313,

メーカー	パソコン機種名	搭載CPU	搭載可能なメモリ容量	CPUアクセラレータの製品番号	内部増設メモリの製品番号
	CF-V31DB GJ,KJ WOODY	i486SX/33	24	,	290～293,297～300,305,309,310,454,455,457,458,451,452,
	CF-V31DS3 WOODY33	i486SX/33	24	,	290～293,297～300,305,309,310,
	CF-V31DD5 WOODY66	i486DX2/66	24	,	290～293,297～300,305,309,310,
	CF-V31DP5 WOODYP90	Pentium/90	48	,	290～293,297～300,305,309,310,448,449,451,452|454,455,457,458,
	CF-32GP WOODY-PD	Am486DX4/100	32	,	290～293,297～300,305,309,310,454,455,457,458,451,452,
	CF-32AP WOODY-PD	Pentium/100	64	,25,26,54,	290～293,297～300,305,309,310,448,449,451,452|454,455,457,458,
	CF-32FP WOODY-PD	Pentium/100	64	54,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448,449,451,452|454,455,457,458,
	CF-100A WOODY-PD			,	,448～453|454～456,
	CF-32KPX WOODY-PD			,	,448～453|454～456,
	CF-V21P	i486DX2/50		,	,
	CF-V21P	i486DX2/50		,	,
	CF-V21P	i486SX/33		,	,
日本IBM	2134-J 33,35 AptivaJ 33,35	Pentium/133	126	,45,	283～289,442～453,
	2134-J 3A,3X AptivaJ 3A,3X	Pentium/133	128	,	283～289,442～453,
	2134-J 51,52 AptivaJ 51,52	Pentium/150	128	,	283～289,
	2134-J31 AptivaJ31	Pentium/133	126	,44,	283～289,442～453,
	2144- Aptiva556	Pentium/100	128	,44,53,54,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	2144-26J Aptiva510	i486DX2/66	128	,47,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,451～459,
	2144-27J Aptiva515	i486DX2/66	128	,47,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,451～459,
	2144-28J Aptiva517	i486DX2/66	128	,47,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,451～459,
	2144-68J Aptiva520	IntelDX4/100	128	,47,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,451～459,
	2144-70J Aptiva530	IntelDX4/100	96	,47,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,451～459,
	2144-71J Aptiva537	IntelDX4/100	96	,47,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,451～459,
	2144-N30 Aptiva540	Pentium/75	128	,44,53,58,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	2144-N40 Aptiva550	Pentium/100	128	,44,5354,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	2144-N41 Aptiva555	Pentium/100	128	,44,5354,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	2144-S20 Aptiva560	Pentium/120	128	,44,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,442～453|454～459,
	2159-B 60,65 Aptiva B 60,65	Pentium/166	128	,	283～289,442～447,
	2159-B 80,85 Aptiva B 80,85	MMXPentium/166	128	,	283～289,442～447,
	2159-B75 Aptiva B75	Pentium/200	128	,	283～289,442～447,
	2159-B95 Aptiva B95	MMXPentium/200	128	,	283～289,442～447,
	2161-T 81,84,85 AptivaJ 81,84,85	MMXPentium/166	64	,	,
	2161-T 94,95 AptivaT 94,95	MMXPentium/200	64	,	,
	2168-62J Aptiva720	IntelDX4/100	128	,49,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,454～456,451～453,
	2168-63J Aptiva730	IntelDX4/100	128	,49,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,454～456,451～453,
	2168-64J Aptiva737	IntelDX4/100	128	,49,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,454～456,451～453,
	2168-N50 Aptiva740	Pentium/100	128	,45,53,54,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	2168-N51 Aptiva745	Pentium/100	128	,45,53,54,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	2168-N60 Aptiva750	Pentium/120	128	,45,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	2168-N61 Aptiva755	Pentium/120	128	,45,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	2168-N71,N91 Aptiva765,766	Pentium/133	128	,45,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	2168-S50 Aptiva770	Pentium/133	128	,45,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,442～453|454～459,
	2168-S55 Aptiva775	Pentium/133	128	,45,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,442～453|454～459,
	2168-S65 Aptiva785	Pentium/150	128	,45,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,442～453|454～459,
	2168-S75 Aptiva795	Pentium/166	128	,45,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,442～453|454～459,
	2176-H 54,55,56 AptivaH 54,55,56	Pentium/150	128	,	283～289,442～453,
	2176-H 64,65 AptivaH 64,65	Pentium/166	128	,	283～289,442～453,
	2176-H 6D,6E AptivaJ 6D,6E	Pentium/166	128	,	283～289,442～453,
	2176-H5E AptivaH5E	Pentium/150	128	,	283～289,442～453,
	2176-H75 AptivaH75	Pentium/200	128	,	283～289,442～453,
	2176-H7E AptivaH7E	Pentium/200	128	,	283～289,442～453,
	2176-J 3C,3Y AptivaJ 3C,3Y	Pentium/133	128	,	283～289,442～453,
	2176-J 3E,3Z AptivaJ 3E,3Z	Pentium/133	128	,	283～289,442～453,
	2405-DME PS/V	i486SX/33	24	,	,
	2405-N01,NVC PS/V	i486DX2/66	64	,	290～292,305,451～459,
	2405-NWC PS/V	i486DX2/66	64	,	290～292,305,451～459,
	2405-NZC PS/V	i486DX2/66	64	,	290～292,305,451～459,
	2405-W 01,V8,W8,WB PS/V 200S	i486SX/20	32	,	313,460,
	2405-WA1,WA8 PS/V	i486SX/33	32	,	290～292,305,451～459,
	2405-WAW PS/V	i486SX/33	32	,	290～292,305,451～459,
	2405-WM1 PS/V	i486SX/33	64	,	290～292,305,451～459,
	2405-WVB PS/V	i486SX/33	64	,	290～292,305,451～459,
	2405-Y 01,VB,WB,ZB PS/V 300	i486DX/33	32	,	313,460,
	2405-YAB PS/V	i486DX/33	32	,	290～292,305,451～459,
	2405-YAW PS/V	i486DX/33	32	,	290～292,305,451～459,
	2406-NWC,NMC PS/V Entry	i486DX2/66	64	,	290,292,305,
	2406-W01,WVB PS/V Entry	i486SX/33	64	,	290,292,305,455,
	2406-WM1 PS/V Entry	i486SX/33	40	,	290,292,305,455,
	2406-WWB PS/V Entry	i486SX/33	64	,	290,292,305,455,
	2406-WWC PS/V Entry	i486SX/33	64	,	290,292,305,455,
	2407-NF1 AptivaVision	i486DX2/66	128	,	290～292,305,297～300,309,310,451～459,
	2407-NF2 AptivaVision	i486DX2/66	128	,	290～293,297～300,305,309,310,451～459,
	2407-NTD AptivaVision	i486DX2/66	128	,	290～292,305,297～300,309,310,
	2407-NW2 AptivaVision	i486DX2/66	128	,	290～293,297～300,305,309,310,451～459,
	2407-NWD AptivaVision	i486DX2/66		,	290～292,305,297～300,309,310,451～459,
	2407-RTD AptivaVision	IntelDX4/100	128	,	290～293,297～300,305,309,310,451～459,
	2407-RW2 AptivaVision	IntelDX4/100	96	,	290～293,297～300,305,309,310,451～459,
	2407-RWD AptivaVision	IntelDX4/100	128	,	290～293,297～300,305,309,310,451～459,
	2407-RYD AptivaMusicVision	IntelDX4/100	128	,	,451～459,
	2408-DMA PS/V Vision	IBM486SLC/25	12	,48,	,

ODP, CPUアクセラレータ最新情報

メーカー	パソコン機種名	搭載CPU	搭載可能なメモリ容量	CPUアクセラレータの製品番号	内部増設メモリの製品番号
	2408-NDV PS/V MPEG Vision	IBM486SLC2/66	16	,48,	313,
	2408-NMB PS/V Vision	IBM486SLC2/66	16	,48,	313,
	2408-NTB,NTC PS/V Vision	IBM486SLC2/66	16	,48,	313,
	2408-WMB,WMC PS/V Vision	IBM486SLC2/50	16	,48,	313,
	2410-N 01,VB PS/V	i486DX2/66	32	,	313,460,
	2410-N A1,AB	i486DX2/66	32	,	290～292,305,451～459,
	2410-NB1,NVC PS/V	i486DX2/66	4	,	290～292,305,451～459,
	2410-NWC PS/V	i486DX2/66	8	,	290～292,305,451～459,
	2410-NYB	i486DX2/66	32	,	290～292,305,451～459,
	2410-NYW	i486DX2/66	32	,	290～292,305,451～459,
	2410-NZC PS/V	i486DX2/66	16	,	290～292,305,451～459,
	2410-Y 01,VB,WB,ZB PS/V	i486DX/33	32	,	313,460,
	2411-NPA PS/V Master	i486DX2/66	64	,52,	,
	2411-NPW PS/V Master	i486DX2/66	64	,52,61,	290～292,305,454,455,
	2411-NPW PS/V Master	i486DX2/66	64	,52,	,
	2411-NWC PS/V Master	i486DX2/66	64	,52,61,	290～292,305,454,455,
	2411-P31,P95 MasterP120	Pentium/120	128	,52,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	2411-RPA PS/V Master	i486DX2/66	64	,52,	,
	2411-RPM,RP1,RPW PS/V Master	IntelDX4/100	64	,52,	290～292,305,454,455,
	2411-RPY PS/V Master	IntelDX4/100	64	,52,	290～292,305,454,455,
	2411-RWE,?RME? PS/V Master	IntelDX4/100	64	,52,	290～292,305,454,455,
	2411-RYE PS/V Master	IntelDX4/100	64	,52,	290～292,305,454,455,
	6560-J7T,JZ1 PC340	Pentium/133	128	,	,442～447,
	6560-JZ2,48J PC340	Pentium/133	128	,	283～289,
	6571-J5E PC330	i486DX2/66	128	,61,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,451～459,
	6571-J5F PC330	i486DX2/66	128	,61,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,451～459,
	6571-J5S PC330	i486DX2/66	128	,61,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,451～459,
	6573-J5G PC330	IntelDX4/100	128	,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,
	6577-J2L,J2M PC330	Pentium/133	192	,	283～289,442～453,
	6577-JB5,JB4 PC330	Pentium/133	192	,	283～289,442～453,
	6577-JB6,JB7 PC330	Pentium/133	192	,	283～289,
	6587-JBT PC350	MMXPentium/166	192	,	283～289,
	6587-JBV PC350	MMXPentium/200	192	,	283～289,
	6587-JP6 PC350	Pentium/200	192	,	283～289,
	6587-JP7 PC350	Pentium/200	192	,	283～289,
	6587-JU5,JU4 PC350	Pentium/166	192	,	283～289,442～453,
	6587-JU6,JU7 PC350	Pentium/166	192	,	283～289,
	6589-12J PC365	PentiumPRO/200	512	,	280～282,
	6589-15J,13J PC365	PentiumPRO/200	512	,	,
	6598-J20 PC360	PentiumPRO/150	128	,	,446|447,
	6598-J40 PC360	PentiumPRO/200	128	,	,446|447,
	6860-J00,J04,J08 PC720	i486DX2/66	128	,61,	290～293,305,454～456,
	6860-J4G PC720	IntelDX4/100	128	,	290～293,305,454～456,
	6860-JZG PC720	i486DX2/66	128	,61,	290～293,305,454～456,
	6863-JA7 PC720	Pentium/100	192	,53,54,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	6869-J4H,J4K PC720	IntelDX4/100	128	,	290～293,305,
	6870-JRE PC710			,	,451～453|454～459,
	6873-JCP,JCM PC330	Pentium/75	192	,53,58,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	6883-J0P,J0M PC750-P75	Pentium/75	192	,53,58,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	6883-J8P PC750-P100	Pentium/100	192	,25,26,53,54,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	6883-JAP,JTN PC750	Pentium/100	192	,53,54,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	6883-JF7,JF6 PC750	Pentium/133	192	,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	6885-J0M PC750	Pentium/90	192	,53,56,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	6885-JGM PC750	Pentium/90	192	,53,56,	290～293,297～300,305,309,310|301～304,448～453|454～459,
	6886-J04 PC750	Pentium/133	192	,	290～293,305,451～453|454～459,
	6887-J81,J8E PC750	Pentium/150	128	,	286～289,301～304|290～300,442～453,
	6887-JHE PC750	Pentium/166	128	,	283～289,442～453,
	6887-JS1,JS4 PC750	Pentium/166	128	,	286～289|290～300,442～453,
	2432-FBW ThinkPad 230Cs	i486DX2/50	20	,	364～366,497,525,526
	2432-FBZ ThinkPad 230Cs	i486DX2/50	20	,	364～366,497,525,526
	2432-SJ8 ThinkPad 220	i386SL/16	6	,	,
	2432-YB5 ThinkPad 230Cs	i486SX/33	12	,	364～366,525,526
	2432-YB7 ThinkPad 230Cs	i486SX/33	20	,	364～366,497,525,526
	2437-J11 ThinkPad 555BJ	IBM486SLC2/50	12	,	368,369,
	2437-JBB ThinkPad 555BJ	IBM486SLC2/50	12	,	368,369,
	2437-JWC ThinkPad 555BJ	IBM486SLC2/50	12	,	368,369,
	2437-Y01 ThinkPad 550BJ	IBM486SLC/25	10	,	368,369,
	2437-YMS,YML ThinkPad 550BJ	IBM486SLC/25	10	,	,
	2437-YVB ThinkPad 550BJ	IBM486SLC/25	10	,	368,369,
	2437-YWB ThinkPad 550BJ	IBM486SLC/25	10	,	368,369,
	2524-9J9,9JF ThinkPad 730T	i486SX/33		,	,498,
	2524-BF9,BFF ThinkPad 730TE	IntelDX4/75	24	,	370,371,
	2605-1FC ThinkPad 530CS	i486DX2/50	20	,	358,360,367,493,494,000,000,000
	2605-1FD ThinkPad 530CS	i486DX2/50	20	,	358,360,367,493,494,000,000,000
	2605-1FP ThinkPad 530CS	i486DX2/50	20	,	360,494,523,524
	2605-7FD ThinkPad 530CS	IntelDX4/100	20	,	358,360,367,493,494,000,000,000
	2605-7FE ThinkPad 530CS	IntelDX4/100	20	,	358,360,367,493,494,000,000,000
	2605-7FK ThinkPad 530CS	IntelDX4/100	20	,	,522,523,524
	2605-7FQ ThinkPad 530CS	IntelDX4/100	20	,	360,494,523,524
	2605-7FV ThinkPad 530CS	IntelDX4/100	20	,	,522,523,524
	2605-DFK ThinkPad 530CS	Am5x86/133	20	,	,
	2605-DFV ThinkPad 530CS	Am5x86/133	20	,	,494,523,524
	2605-DJK ThinkPad 530CS	Am5x86/133	20	,	,
	2605-DJV ThinkPad 530CS	Am5x86/133	20	,	,494,523,524
	2606-KF8 ThinkPad 535	Pentium/120	40	,	354～357,490,491,538,539
	2606-MF9 ThinkPad 535	Pentium/133	40	,	354～357,490,491,538,539
	2610-0JC ThinkPad 340	IBM486SLC2/50	12	,	370,498,532,533,534
	2610-2JD ThinkPad 340CSE	IBM486SLC2/50	12	,	370,498,
	2610-EJF ThinkPad 345Cs	IntelDX4/75	20	,	370,371,498,
	2610-EJG ThinkPad 345Cs	IntelDX4/75	20	,	370,371,498,
	2610-FJF ThinkPad 345C	IntelDX4/75	20	,	370,371,498,

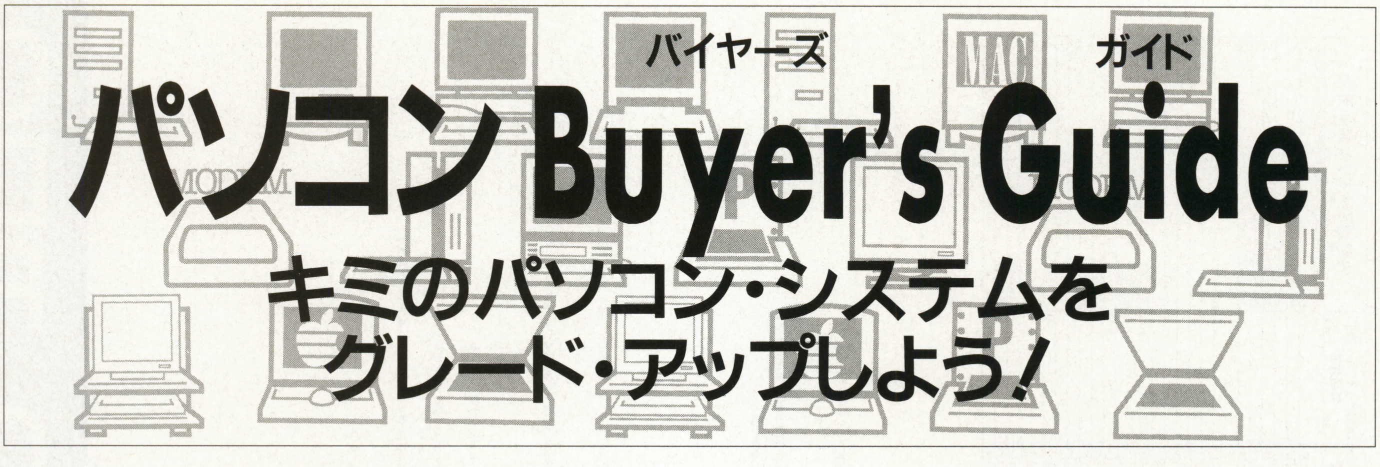
メーカー	パソコン機種名	搭載CPU	搭載可能なメモリ容量	CPUアクセラレータの製品番号	内部増設メモリの製品番号
	2610-FJG ThinkPad 345C	IntelDX4/75	20	,	370,371,498,
	2610-KJF ThinkPad 340CSE	IBM486SLC2/66	12	,	370,498,
	2620-2J0 ThinkPad 360Cs	i486SX/33	20	,	370,371,498,532,533,000
	2620-2JD ThinkPad 360Cs	i486SX/33	20	,	370,371,498,532,533,000
	2620-2JF ThinkPad 360Cs	i486SX/33	20	,	370,371,498,532,533,000
	2620-3J0 ThinkPad 360C	i486SX/33	20	,	370,371,498,532,533,000
	2620-3JD ThinkPad 360C	i486SX/33	20	,	370,371,498,532,533,000
	2620-3JF ThinkPad 360C	i486SX/33	20	,	370,371,498,532,533,000
	2620-5JD ThinkPad 360P	i486SX/33	20	,	370,371,498,532,533,000
	2620-5JF ThinkPad 360P	i486SX/33	20	,	370,371,498,532,533,000
	2620-8J0 ThinkPad 360CSE	i486DX2/50sl	20	,	370,371,498,532,533,000
	2620-8JF ThinkPad 360CSE	i486DX2/50sl	20	,	370,371,498,532,533,000
	2620-8JL ThinkPad 360CSE	i486DX2/50sl	20	,	370,371,498,532,533,000
	2620-9J0 ThinkPad 360CE	i486DX2/50sl	20	,	370,371,498,532,533,000
	2620-9JF ThinkPad 360CE	i486DX2/50sl	20	,	370,371,498,532,533,000
	2620-9JL ThinkPad 360CE	i486DX2/50sl	20	,	370,371,498,532,533,000
	2620-BJF ThinkPad 360PE	i486DX2/50	20	,	370,371,498,532,533,000
	2625-1J9 ThinkPad 365XD	Pentium/133	40	,	,490,491,538,539
	2625-2J9 ThinkPad 365X	Pentium/133	40	,	,490,491,538,539
	2625-3J9 ThinkPad 365X	Pentium/120	40	,	,490,491,538,539
	2625-4J9 ThinkPad 365XD	Pentium/120	40	,	,490,491,538,539
	2625-6J2,6J3 ThinkPad 365XD	Pentium/100	40	,	354～357,490,491,
	2625-6J6,6J7,7J6,7J7 ThinkPad 365X	Pentium/100	40	,	354～357,490,491,
	2625-BJ9 ThinkPad 365X	Pentium/150	40	,	,490,491,538,539
	2625-DJE,DJF ThinkPad 365XD	Pentium/100	40	,	354～357,490,491,
	2625-W36,J24 ThinkPad 365E	Cyrix5x86C/100	24	,	,
	2625-W37,J44 ThinkPad 365ED	Cyrix5x86C/100	24	,	,
	2630-5SM,5SW ThinkPad 701CS	IntelDX4/75	24	,	,527,528,529
	2630-7TM,7TW ThinkPad 701C	IntelDX4/75	24	,	,527,528,529
	2640-5JA,5J9 ThinkPad 560	Pentium/100	40	,	354～357,490,491,
	2640-EJA,EJ9 ThinkPad 560	Pentium/120	40	,	354～357,490,491,
	2640-FJE,FJD ThinkPad 560	Pentium/133	40	,	354～357,490,491,538,539
	2640-FVE ThinkPad 560	Pentium/133	40	,	,490,491,538,539
	5510-S01,SV1,SV4,SW4 PS/55Z 10S	i386SX/16	6	,	,
	5523-JBB ThinkPad 330Cs	IBM486SLC2/50	12	,	370,498,532,533,534
	5523-JBW ThinkPad 330Cs	IBM486SLC2/50	8	,	,
	5523-JJW ThinkPad 330C	IBM486SLC2/50	12	,	,532,533,534
	5523-JVB ThinkPad 330C	IBM486SLC2/50	12	,	370,498,532,533,534
	5523-JVW ThinkPad 330C	IBM486SLC2/50	12	,	,532,533,534
	5523-S01,SJ1 PS/55note	i386SX/12	6	,	368,
	5523-S04,SJ4 PS/55note	i386SX/12	6	,	368,
	5523-S14,S24,SV4,SA4 N23SX	i386SX/16	6	,	368,
	5523-S18,S28,SV8,SA8 N23SX	i386SX/16	6	,	368,
	5523-V08,VA8 PS/55note M23V			,	368,369,
	5523-V28,VJ8 PS/55note C23V	i386SX/25		,	368,369,
	5523-Y01 ThinkPad 320	IBM486SLC/25	10	,	368,369,
	5523-Y08,YA8 ThinkPad 320	IBM486SLC/25	10	,	368,369,
	5523-YAW ThinkPad 320	IBM486SLC/25	10	,	368,369,
	5530-S02,S03,SJ3,S06,SJ6 PS/55Z SX		16	,	,
	5530-S12,S14,SJ4,SW4 PS/55Z SX	i386SX/16	16	,	314,
	5530-U01,UV1,UW4,UW8 PS/55Z 30U	i386SX/20	14	,	314,315,
	5530-UA1,UA4,UAW PS/55Z 30U SLC		14	,	314,315,
	5530-V04,V08,VJ8,VY8	386SLC/20	15	,	314,315,
	5530-V28,VAB,VX8,VXB	386SLC2/40	15	,	314,315,
	5538-W?? Green-PC	i486SX/33	36	,	,
	5538-YAC,ZAC PS/55E	i486DX/33sl		,	,
	5538-YVB PS/55E	i486DX/33sl		,	,
	5538-YWC,ZWC PS/55E	i486DX/33sl		,	,
	8551-S04,SV4 PS/55note N51SX	i386SX/16	10	,	,
	8551-S08,SV8,SZ8 PS/55note N51SLC			,	,
	9545-2J6,2JE ThinkPad 750Cs			,	370,371,498,535,536,000
	9545-3J6 ThinkPad 750C	i486SL/33	20	,	370,371,498,535,536,000
	9545-3J8 ThinkPad 750C	i486SL/33	20	,	370,371,498,535,536,000
	9545-3JE ThinkPad 750C	i486SL/33	20	,	370,371,498,536,537
	9545-3JK ThinkPad 750C	i486SL/33	20	,	,535,536,537
	9545-7FE ThinkPad 755CE	IntelDX4/100	40	,	370,371,498,535,536,000
	9545-9FE ThinkPad 755CD	IntelDX4/100	40	,	370,371,498,535,536,000
	9545-AFK ThinkPad 755CDV	IntelDX4/100	40	,	370,371,498,535,536,000
	9545-FFK ThinkPad 755CD	Pentium/75	40	,	370,371,535,536,537
	9545-FFL ThinkPad 755CD	Pentium/75	40	,	370,371,535,536,537
	9545-FJ6 ThinkPad 755C	i486DX2/50sl	36	,	370,371,535,536,537
	9545-FJ8 ThinkPad 755C	i486DX2/50sl	36	,	370,371,535,536,537
	9545-GFK ThinkPad 755CDV	Pentium/75	40	,	370,371,535,536,537
	9545-GFL ThinkPad 755CDV	Pentium/75	40	,	370,371,535,536,537
	9545-HFE ThinkPad 755CX	Pentium/75	40	,	370,371,498,535,536,000
	9545-HFL ThinkPad 755CX	Pentium/75	40	,	370,371,535,536,537
	9545-LJG ThinkPad 755C	IntelDX4/75	36	,	370,371,535,536,537
	9545-LJM ThinkPad 755C	IntelDX4/75	36	,	370,371,535,536,537
	9545-QFC ThinkPad 370C	IntelDX4/75	36	,	370,371,498,535,536,000
	9545-QFD ThinkPad 370C	IntelDX4/75	36	,	370,371,498,535,536,000
	9545-QFJ ThinkPad 370C	IntelDX4/75	36	,	,493,494,535,536,537
	9545-SFJ ThinkPad 755CX	Pentium/75	40	,	370,371,498,535,536,000
	9545-SFK ThinkPad 755CX	Pentium/75	40	,	370,371,498,535,536,000
	9546-J11,J1A ThinkPad 760CD	Pentium/90	40	,	,
	9546-J3A,J31 ThinkPad 760ED	Pentium/133	80	,	354～357,490,491,538,539
	9546-J9B ThinkPad 760E	Pentium/150	80	,	,490,491,538,539
	9546-J9C ThinkPad 760XL	MMXPentium/166	104	,	,
	9546-J9E ThinkPad 760XD	MMXPentium/166	104	,	,
	9546-J9K ThinkPad 760XL	MMXPentium/166	104	,	,
	9547-J01,J0A ThinkPad 760L	Pentium/90	40	,	,
	9547-J31,J3A ThinkPad 760LD	Pentium/90	40	,	,
	9547-J48,J4G ThinkPad 760EL	Pentium/133	64	,	354～357,490,491,538,539
	9547-J4F,J46 ThinkPad 760EL	Pentium/120	72	,	354～357,490,491,538,539
	9547-J4H,J48 ThinkPad 760EL	Pentium/133	80	,	354～357,490,491,538,539
	9547-J4K ThinkPad 760EL	Pentium/133	64	,	,490,491,538,539
	9548-J21,J2A ThinkPad 760C	Pentium/90	40	,	,
	9548-J22,J2B ThinkPad 760C	Pentium/90	40	,	,
	9548-J27,J2H ThinkPad 760C	Pentium/120	40	,	,
	9552-J0B,JJB ThinkPad 720C	IBM486SLC2/50	16	,	,
	9552-JZB ThinkPad 720C	IBM486SLC2/50	16	,	,

ODP, CPUアクセラレータ最新情報

メーカー	パソコン機種名	搭載CPU	搭載可能なメモリ容量	CPUアクセラレータの製品番号	内部増設メモリの製品番号
日立	FLORA 500TB TYPE A	Pentium/75	128	58,	,448〜453|454〜456,
	FLORA 500TB TYPE B	Pentium/90	128	,56,	,448〜453|454〜456,
	FLORA 500VD 1,2	Pentium/75	128	,53,58,	,448〜453|454〜456,
	FLORA PX-VH	Pentium/90	64	,	290〜293,297〜300,305,309,310|301〜304,448,449,451,452|454,455,457,458,
	FLORA PX-VG	Pentium/75	64	,	290〜293,297〜300,305,309,310|301〜304,448,449,451,452|454,455,457,458,
	FLORA 500VC1	Pentium/75	64	,	,449,452|455,
	FLORA 500VC2	Pentium/75	64	,	,449,452|455,
	FLORA 500VCT 1,2			,	,449,452|455,
	FLORA PX- VK2M,VK3M	Pentium/120	64	,	,442〜453|454〜459,
	FLORA 500VE	Pentium/100	128	,53,54,	,442,443,445,446,448,449,451,452|454,455,
	FLORA 500VH	Pentium/90	64	,	,442,443,445,446,448,449,451,452|454,455,
	FLORA 500VG	Pentium/75	64	,	,442,443,445,446,448,449,451,452|454,455,
	FLORA PX-VE	Pentium/100	128	,53,54,	,442,443,445,446,448,449,451,452|454,455,457,458,
	FLORA PX-TC	Pentium/133	128	,	,442,443,445,446,448,449,451,452|454,455,457,458,
	FLORA 500VX 2,3 M,F 15,17	Pentium/133		,	,442〜447,
	FLORA 500VZ 2,3 M,F 15,17	Pentium/166		,	,442〜447,
	FLORA 500VW 2,3 D,E 15,17	Pentium/200		,	,442〜447,
	FLORA Prius PR-VR 2F,3F,2E,3E	Pentium/150	128	,	286〜289,442〜453|454〜459,
	FLORA Prius PR-TF 2G,4G,4P	MMXPentium/166	64	,	278,279,
	FLORA Prius PR-TG 4G,4V	MMXPentium/200	64	,	278,279,
	FLORA Prius PR-VR 2M,3M,2D,3D	Pentium/150	128	,	286〜289,442〜453|454〜459,
	FLORA-DM2 PC-5DM02-HB4LAS ,L,J,B	Pentium/200	128	,	290〜293,297〜300,305,309,310|301〜304,451〜453|454〜456,
	FLORA-DM2 PC-5DM02-GB4LAS ,L,J,B	Pentium/166	128	,	290〜293,297〜300,305,309,310|301〜304,451〜453|454〜456,
	FLORA-DM2 PC-5DM02-E90LAS ,L,J,B	Pentium/133	128	,	290〜293,297〜300,305,309,310|301〜304,451〜453|454〜456,
	FLORA-DS2 PC-5DS02-GB4L5S	Pentium/166	128	,	290〜293,297〜300,305,309,310|301〜304,451〜453|454〜456,
	FLORA-DS2 PC-5DS02-E90L5S	Pentium/133	128	,	290〜293,297〜300,305,309,310|301〜304,451〜453|454〜456,
日本DEC	Venturis FX5100	Pentium/100	192	,	283〜289,442〜453|454〜459,
	Venturis FX5133	Pentium/133	192	,	283〜289,442〜453|454〜459,
	Venturis FX5166	Pentium/166	192	,	283〜289,442〜453|454〜459,
	Venturis FXs5166	Pentium/166	192	,	283〜289,442〜453|454〜459,
	Celebris GL5100	Pentium/100	128	,	283〜289,442〜453|454〜459,
	Celebris GL5133	Pentium/133	128	,	283〜289,442〜453|454〜458,
	Celebris GLST5133	Pentium/133	128	,	283〜289,442〜453|454〜458,
	Venturis 575(Win3.1)	Pentium/75	72	,	290〜293,297〜300,305,309,310|301〜304,448〜453|454〜459,
	Venturis 5100(Win3.1)	Pentium/100	72	,	290〜293,297〜300,305,309,310|301〜304,448〜453|454〜459,
	Venturis FP5100(Win3.1)	Pentium/100	72	,	290〜293,297〜300,305,309,310|301〜304,448〜453|454,455,457〜459,
	Venturis 450s2	Am486DX2/50	68	,	290〜293,297〜300,305,309,310,451〜459,
	Venturis 466	Am486DX2/66	68	,	290〜293,297〜300,305,309,310,451〜459,
	Venturis 4100	IntelDX4/100	68	,	290〜293,297〜300,305,309,310,451〜459,
	Venturis FP4100	IntelDX4/100	68	,	290〜293,297〜300,305,309,310,451〜459,
	Celebris,560	Pentium/60	128	,	290〜293,305,
	Celebris 590	Pentium/90	128	,	290〜293,305,451〜453|454〜459,
	Celebris FP590	Pentium/90	128	,	290〜293,305,451〜453|454〜459,
	DECpc LPx+ 466d2	i486DX2/66	64	,	290,292,305,455,458,452,
	DECpc LPx+ 4100	IntelDX4/100	64	,	290,292,305,
	DECpc LPv+ 450s2	IntelSX2/50	64	,	290,292,305,
	DECpc LPv+ 4100	IntelDX4/100	64	,	290,292,305,
	DECpc XL590	Pentium/90	192	,	290〜293,305,451〜453|454〜459,
	DECpc LPx560	Pentium/60	128	,	290〜293,305,
	DECpc LPx566	Pentium/66	128	,	290〜293,305,
	DECpc 466LPx	i486DX2/66	64	,	290,292,305,
	DECpc 425sx LPv,LPv+	i486SX/25	64	,	290,292,305,
	DECpc 433dx LPv,LPv+	i486DX/33	64	,	290,292,305,455,458,452,
	DECpc 466d2 LPv,LPv+	i486DX2/66	64	,	290,292,305,455,458,452,
	DECpc XL466d2	i486DX2/66	128	,	290〜293,305,451〜453|454〜459,
	DECpc XL560	Pentium/60	192	,	290〜293,305,451〜453|454〜459,
	DECpc 433LPx	i486DX/33	64	,	290,292,305,
	DECpc 433dxMTE	i486DX/33	128	,	290,292,305,
	DECpc 466d2MTE	i486DX2/66	128	,	290,292,305,
	DECpc 466d2MTE SCSI	i486DX2/66	128	,	290,292,305,
	DECpc 433dxMT	i486DX/33	64	,	290,292,305,
	DECpc 466d2MT	i486DX2/66	64	,	290,292,305,
	DECpc 466d2MT SCSIHDD	i486DX2/66	64	,	290,292,305,
	DECpc 425sxLP HDD	i486SX/25	64	,	,
	DECpc 433dxLP HDD	i486DX/33	64	,	,
	DECpc 450D2LP HDD	i486DX2/50	64	,	,
	DECpc 466D2LP	i486DX2/66	64	,	,
	DECpc 450D2LP HDD	i486DX2/66	64	,	,
	DECpc 425sxLP	i486SX/25	64	,	,
	DECpc 433dxLP	i486DX/33	64	,	,
	DECpc 450D2LP	i486DX2/50	64	,	,
	Venturis 575	Pentium/75	128	,	,
	Venturis 5100	Pentium/100	128	,	,
	Venturis 5133	Pentium/133	128	,	,
	Venturis 5166	Pentium/166	128	,	,
	Venturis FP5100	Pentium/100	128	,	,
	Venturis FP5133	Pentium/133	128	,	,
	Celebris 575	Pentium/75	128	,	290〜293,297〜300,305,309,310,448〜453|454〜459,
	Celebris 5100	Pentium/100	128	,	290〜293,297〜300,305,309,310,448〜453|454〜459,
	Celebris FP5100	Pentium/100	128	,	290〜293,297〜300,305,309,310,451〜453|454〜459,
	Celebris XL5100	Pentium/100	192	,	290〜293,297〜300,305,309,310,451〜453|454〜459,
	Celebris XL5100DP	Pentium/100x2	192	,	290〜293,297〜300,305,309,310,451〜453|454〜459,
	Celebris GL6000	PentiumPRO/200	192	,	,442〜447,
	Celebris GLST6200	PentiumPRO/200	192	,	283〜289,442〜447,
	Celebris GXM5120			,	,442〜447,
	Celebris GXMT5120			,	,442〜447,
	DECpc 425NM,NC 120,200	i486SX/25sl	20	,	,

メーカー	パソコン機種名	搭載CPU	搭載可能なメモリ容量	CPUアクセラレータの製品番号	内部増設メモリの製品番号
三菱電機	MS540 model5100-8 SX,A,B		128	,	286〜289,301〜304|290〜300,305〜312,442〜453|454〜459,
	MS540 model5166-17 C,CZ apricot	Pentium/166	128	,	283〜289,442〜453|454〜459,
	MS540 model5133-12SX,BX apricot	Pentium/133	128	,	,442〜453|454〜459,
	MS540 model5133-12X apricot	Pentium/133	128	,	,442〜453|454〜459,
	MS540 model5133-12A apricot	Pentium/133	128	,	,442〜453|454〜459,
	MS540 model5133-17B apricot	Pentium/133	128	,	,442〜453|454〜459,
	LS550 model5200-32CX	Pentium/200	128	,	,
	LS550 model5200-32CW	Pentium/200	128	,	,
	LS550 model5166-21CX	Pentium/166	128	,	,
	LS550 model5166-21CW	Pentium/166	128	,	,
	LS550 model5133-21X	Pentium/133	128	,	,
	LS550 model5133-21W	Pentium/133	128	,	,
	LS550 model6200-20MCN	PentiumPRO/200	128	,	,
	MS540 modelF2A apricot	Pentium/133	128	,	283〜289,
	MS540 modelF2B apricot	Pentium/150	128	,	283〜289,
	MS660 modelF2C apricot	Pentium/166	128	,	286〜289,
	LS660 model5166-21CX apricot	Pentium/166	128	,	,
	LS550 model6200-32MCN apricot	PentiumPRO/200	192	,	,
	MS540 modelF2B32 apricot	Pentium/150	128	,	283〜289,
	MS660 modelH2B apricot	MMXPentium/166	128	,	,
	MS660 modelH2C apricot	MMXPentium/200	128	,	,
PB-NEC	PackMate OD13M5B	Pentium/133	128	,	,
	PackMate OD16 M5B,T7B	Pentium/166	128	,	,
	PackMate OD20 M5B,M7B,T7B	Pentium/200	128	,	,
	ProMate V2133 ,CD	Pentium/133	192	,	283〜289,
	ProMate V2166CD	Pentium/166	192	,	283〜289,
	ProMate P2200CD	PentiumPRO/200	256	,	,

注1　(RAM)#1ソケットは4MBまで
注2　(RAM)4枚同一容量の製品にて増設
注3　(RAM)8MBのSIMM2枚での増設はできません
注4　(RAM)メモリモジュール増設ソケットがDIMMタイプの場合対応製品なし
注5　(RAM)ECC対応SIMMの増設はできますが、ECC機能は働きません
注6　(RAM)DIMMを2枚搭載している場合は、SIMMを搭載できません。
注7　(RAM)DIMMソケットx2(空きx1)、SIMMソケットx2の構成です
注8　(RAM)DIMMソケットx1(空きなし)、SIMMソケットx2の構成です
注9　(PODP)PODP立ち上げ時のメッセージがPODPと表示されません
注10　(PODP)低速モードは使用できません
注11　(PODP)対応ディスケットキット(TA102, 税抜2500円)が必要です。但し、BIOSレベルが96/06/22、診断プログラムV1.11、リファレンスV1.10以上であれば必要ありません
注12　(PODP)対応ディスケットキット(TA101, 税抜2000円)が必要です
注13　(PODP)対応キット(ID#74H1202, 税抜4000円)が必要です
注14　(PODP)対応キット(ID#69H8918, 税抜4000円)が必要です
注15　(PODP)"マシンのS/N頭2桁が、41,42,43,44のごく一部について、増設メモリとの併用によりWindowsが起動できない場合があります。詳しくはNECまでお問い合わせ下さい。"
注16　(PODP)"マシンのS/N頭2桁が、41,42,43,44のごく一部について、増設メモリ、セカンドキャッシュとの併用によりWindowsが起動できない場合があります。詳しくはNECまでお問い合わせ下さい"
注17　(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です, 1-2から2-3に変更
注18　(PODP)拡張スロット1には、ハーフサイズ以下のカードしか使用できなくなります
注19　(PODP)パワーマネジメントモードは使用できません
注20　(PODP)ディップスイッチの設定が必要です, SW500, S1:OFF, S2:ON, S3:ON, S4:OFF
注21　(PODP)ディップスイッチの設定が必要です, SW1, S2:OFF
注22　(PODP)ディップスイッチの設定が必要です, S1:ON, S2:ON, S3:OFF
注23　(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です, PJ9:1-2, PJ10:1-2, PJ52:1-2
注24　(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です, P4:2-3, P6:2-3
注25　(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です, P2:2-3, P3:2-3, P4:2-3, P6:2-3
注26　(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です, JP9:OPEN, JP10:CLOSE, JP11:CLOSE, J17:2-5
注27　(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です, JP9:OPEN, JP10:CLOSE, JP11:CLOSE
注28　(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です, JP9:2-6
注29　(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です, JP1:1-2
注30　(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です, JP11:2-6, JP19:1-2, JP23:CLOSE
注31　(PODP)Win3.1使用時、装着前にスワップファイルを「BIOS経由で利用」に変更
注32　(PODP)"マシンのS/N頭2桁が、47,48,49のごく一部について、セカンドキャッシュとの併用によりWindowsが起動できない場合があります.詳しくはNECまでお問い合わせ下さい"
注33　(PODP)VLバスカードを使用時、動作しなくなる場合があります
注34　(PODP)"BIOS設定が必要です""Load, Setup, Default, Settings""を選択してください"
注35　(PODP)BIOS, VersionA02以上が必要です、Nifty-serveよりダウンロードしてください
注36　(PODP)WindowsNTおよびOS/2がインストールできない場合があります
注37　(PK-A586/98)パソコン本体に用意されているオーバドライブプロセッサ用のソケットが、「OverDrive, Ready」と書かれている青色ソケットの場合には利用できません
注38　(PK-EP586x4)セカンドキャッシュとの併用はできません
注39　(PK-EP586x3)エプソン製RAMボードPCRB8、またはメルコ製ローカルバス用ウィンドウアクセラレータとの併用はできません
注40　(MMXPODP)取付後にWindows95でサウンドボードが正常に認識されない場合、手動設定が必要になります
注41　(MMXPODP)取付は可能だがBIOSアップデートの手順が未決定(1997/05/24現在利用できません)
注42　(MMXPODP)取付後に、OS/2バージョン2.11以前のバージョンは使えません。OS/2Warp, V3, Family日本語版、OS/2Warp, Server, V4日本語版は、日本IBM提供の修正モジュール「S-PTFPJ23092」によるアップデートが必要。
注43　(MMXPODP)取付前に、システムROM(BIOS)の更新が必要になります。必要なソフトウエアは、IBM「PCハードウエア関連プログラム送付センター」(0462-73-2233)より実費にて配布可能です。
注44　(MMXPODP)取付後に、MS-DOS、Windows3.1使用時に0除算エラーが発生する場合はCD-ROMドライバのアップデートが必要です。富士通ソフトウエアセンター(0423-78-3695)より実費にて配布可能です。



バイヤーズ　ガイド

パソコンBuyer's Guide

キミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，パソコン機器を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見方

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンタ，などの項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，付属品の有無が表示されています。

程度については，

1：新品

2：アウトレット品

3：中古品

といった，数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がいますので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Aptiva 2407-RYD	238,320円	有	有	有	有	3	P(150)16/2.5G/8×CD/288M/17"	OTTO
Aptiva 2176-H5E	219,800円	有	有	有	有	3	MMXP(166)32/3.2G/8×CD/336モデム/17",L	OTTO
Aptiva 2159-B85	99,800円	有	有	有	有	3	DX4(100)8/540/4×CD/15"CRT/144モデム	OTTO
ThinkPad 330Cs(5523-JBW)	89,800円	有	有	無	有	3	486SLC(50)8/170/9.5"STNカラーVGA/Win3.1	OTTO
ThinkPad 550BJ(2437)	89,800円	無	有	無	無	3	486SLC(50)8/170/9.5"STNカラーVGA/Win3.1	OTTO
PC-110(2431-YDW)	79,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PS/V MASTER 2405	71,800円	無		有	無	3		日本マイコン流通センター
Aptiva 530	65,000円	有	有	有	有	2	CPUセットのみ	ユニオンコンピューターネットワーク
2405NVC	45,800円	有	無	無	有	3	ISA×2, ISA/VL×1	イオシス

Apple

Power Book 5300CS100/750	178,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
Performa 5280	143,000円	有	有	有	有	1	カラースタイルライター付	ユニオンコンピューターネットワーク
Performa 5420	130,000円	有	有	無	有	3		コムネット
ARMADA 1120T M810	128,000円	有	有	有	有	3	PPC603e(100)/16/500/9.5"モノ	OTTO
Performa 6260	118,000円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
Color ClassicII	109,800円	有	有	有	有	3		OTTO
Color Classic	79,800円	無	有	無	無	3		OTTO
Macintosh LC520	79,800円	有	有	無	有	3		OTTO
Performa 575	69,800円	有	有	無	有	3	カラーインクジェットプリンタ付	コムネット
Centris 660AV	64,800円	無	有	無	無	3	68040(25)8/230/2×CD	OTTO
PowerBook 180	49,800円	無	有	無	無	3		OTTO
PowerBook 190/66(M3531J/B)	49,800円	有	有	無	有	3		OTTO
CENTRIS 650/CD	44,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
Centris 650	39,800円	無	有	無	無	3	68040(33)8/230	OTTO
CENTRIS 650	39,800円	有	無	無	有	3		遊基パソコン館

NEC

PC-9821Nr166/X30F	468,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821C200/VS2	461,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr150/X14F	359,800円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ls150/S14 CorD	356,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/M7 CorD	353,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Rv20/N20	332,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821C200/V	297,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/S7 CorD	292,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ct20/A AorB	292,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821C200/CS1	291,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr15/S14F	289,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Na15/X14	289,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr15/S10	267,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xv20/W30	265,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V20/M7 C3orD3	265,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V166/S7 CorD	256,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ls12/D10 CorD	248,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821C200/C	248,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V20/S7 C3orD3	245,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ra20/N30	244,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/SZ CorD	242,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821La13/S14	238,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr13/D10 AorB	235,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cx2/S15B	228,000円	有	有	有	有	3	P(200)32/1.6/4×CD(CD-R)/J./17"	OTTO
PC-9821V166/S5 CorD	213,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa20/W30	209,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V20/M7C3	208,000円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V20/S5 C3orD3	198,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V166/S5D	198,000円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
PC-9821V20/M7C3	198,000円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
PC-9821V20/S7C3	198,000円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
PC-9821Ra18/N12	193,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr12/D10	190,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ra20/N12	188,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr13/D10A	188,000円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
PC-9821Nr13/D10A	179,000円	有		有	無	3		日本マイコン流通センター
PC-9821V13/S5 C3orD3	176,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa16/W16	173,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cu13/EA	166,000円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
PC-9821Xv13/W16	159,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nb10/5	158,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xv13/R16	158,000円	有		無	有	3		日本マイコン流通センター
PC-9821Cr13/T AorB	154,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V12/S7R CorD	151,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa13/W12	141,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821La7/D5	125,000円	有	有	有	有	3	カラーノート, Pen75, メモリ 8MB, HDD 540MB	ワンダーボックス
PC-9821Cb10/TA	119,800円	有	有	無	有	3	P(100)16/840/4×CD/144モデム/TV/MIDI, PCM/95	OTTO
PC-9821Cb2/M	119,800円	有	有	有	有	3	P(100)16/840/4×CD/144モデム/TV/MIDI, PCM/95	OTTO
PC-9821Xa10/C12	112,000円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa10/K8	100,000円	有	有	有	有	2	RAM 8MB増設	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V7/C4K	95,000円	有	有	無	有	3	Pen75, メモリ 8MB, HDD 810MB	ワンダーボックス
PC-9821Cx3/S5TA	94,800円	有	有	有	有	3	P(75)8/850/4×CD/15"CRT/144モデム	OTTO

PC-9821Cx2/S15T	89,800円	有	有	有	有	3	P(75)8/420/4×CD	OTTO
PC-9821Cb2/M	88,000円	有	有	有	有	2		サンマックス
PC-9821Cb3/TA	86,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
PC-9821V7/C4KA	82,800円	無		有	有	3		日本マイコン流通センター
PC-9821Ap2/C9W	79,800円	有	有	無	有	3	DX2(66)7.6/510/3.5"×1/CD/PCM, FM/Win3.1	OTTO
PC-9821Ap2/U2	79,800円	有	有	無	無	3	486DX2(66)/5.6/510/2×CD	OTTO
PC-9821Ce2/S2D	72,800円	有		無	有	3		日本マイコン流通センター
PC-9821Ce2/S2	69,800円	有	有	有	有	3	DX4(66)7.6/420/14"一体型/TV/144FAX	OTTO
PC-9821Xp/U8W	68,000円	無	無	無	無	3		ビットマップ
PC-9821Ap2/U2	65,800円	有	有	無	有	3	RAM 10MB, HDD 120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xs/C8W	65,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
PC-9821Ce2	65,000円	有	無	無	有	3	Win3.1, 486SX25MHz, メモリ 5.6MB, HDD 500MB	ワンダーボックス
PC-9801NS/A340	64,800円	無	無	無	無	3	HDD 340MB	イオシス
PC-9821Xs/C8W	63,800円	有	有	有	有	3	RAM 14MB, HDD 340MB, CD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821As/U7W	59,800円	有	有	無	有	3	RAM 14MB, HDD 170MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NA/C	59,800円	無	有	無	無	3	486SX(20)3.6/3.5"×1/TFT640(16)	OTTO
PC-9821Ce2/S20	55,000円	有	無	無	有	3		サンマックス
PC-9821Cs2/S3	54,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
PC-9801NS/A	52,000円	有	無	有	有	3		サンマックス
PC-9821BX4/U2	49,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801NL/A260A	49,800円	無	有	無	無	3	486SX(20)3.6/40/3.5"×1/TFT640(16)	OTTO
PC-9801NS/T80	49,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
PC-9821Ap/U2	49,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
PC-9801BA/M2	49,800円	無		無	有	3		日本マイコン流通センター
PC-9821Ap2/U8W	46,800円	無		無	無	3		日本マイコン流通センター
PC-9821Ae/U2	45,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801FA2+HDD+3.5"FDD	42,800円	無	無	無	無	3	170MB SCSI, Fスロット3.5"FDD	イオシス
PC-9821As/U2	42,800円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BX/U2	42,800円	有	有	無	有	3	RAM 6MB, HDD 330MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ct20/AA	42,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Ae/U2	41,800円	有	有	有	有	3	RAM 10MB, HDD 270MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-H98S-U8-040	39,800円	無	無	無	有	3	HDD 40MB, RAM 4MB増設, コプロ付	イオシス
PC-9801CS2	39,800円	有	無	無	有	3	モニター一体型	ワンダーボックス
PC-9821Ap2/C9T	39,800円	無	有	無	無	3	486(25)1.6/3.5"×2/PCM, FM	OTTO
PC-9821Ce2/S2D	39,800円	無	有	無	無	3		OTTO
PC-9801NS/R	39,800円	無	無	無	有	3		サンマックス
PC-9801NS/T40	39,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
PC-9821As2	39,000円	無	無	無	無	3		サンマックス
PC-9801BX2	38,000円	無	無	無	無	3		ビットマップ
PC-9801NS/L	37,800円	有	有	有	有	3	386SX(20)1.6/FD/3.5"×1/8.9"8階調 640	OTTO
PC-9801BX/U2	36,800円	有	有	無	有	3	RAM 2MB, HDD 120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BX/U6	35,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS-20	35,000円	無	無	無	有	3	バッテリーなし, AC電源で使用	ワンダーボックス
PC-H98S-8-040	34,800円	無	無	無	有	3	HDD 40MB, RAM 4MB増設, コプロ付	イオシス
PC-9801NS/A	34,800円	無	有	無	無	3	386SX(12)640K/20/130/3.5"×1/モノクロ 640	OTTO
PC-9801FA7	32,800円	無	無	無	無	3	100MB SCSI HDD	イオシス
PC-9801BX/U2	32,800円	有	有	無	無	3	486SX(20)1.6/3.5"×2/640(16)	OTTO
PC-9801BX2/U2	32,800円	無	有	無	無	3	486SX(20)1.6/3.5"×2/640(16)	OTTO
PC-9801BX/M2	31,800円	有	無	無	有	3	486SX, メモリ 5.6MB	ワンダーボックス
PC-9801FA/U5	31,800円	有	有	無	有	3	RAM 6MB, HDD 40MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ce/S2	31,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
PC-9801NS/E	29,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801FA/U2	29,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801FA/U2	29,800円	無	無	無	無	3		ビットマップ
PC-9801BX/M2	29,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
PC-9801FA2+4MB RAM	27,800円	無	無	無	無	3	RAM 4MB増設	イオシス
PC-9801BX/M2	24,800円	有	有	無	有	3	RAM 10MB, HDD 80MB	ユニオンコンピューターネットワーク

新京成線
ニホンレンタカー
スイミングクラブ
パルコ
至千葉
JR津田沼
成田街道
モスバーガー
マクドナルド
コムネット
至東京

中古パソコン買取！
買って安心
中古も保証付！
買取専用▶0120-198147
販売専用▶0474(76)0860
TEL受付 PM11:00まで
株式会社
CN コムネット
AM11:00
〜
PM 8:00
〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13
TEL. 0474（76）0860
FAX. 0474（76）1294
●申込方法：現金書留又は
銀行振込で下記口座へ!!
東京三菱銀行 津田沼支店 普通 0936657 ㈱コムネット
定休日
木曜日

★15万円以内で、
本体（Win95 搭載）
モニター、プリンターが
セットで揃います！
★24時間FAXにて
特価情報リストがでます。
FAX.BOX
(022)213-7921
営業時間
AM10：00〜PM7：00
（日曜・祭日はPM6：00まで）
定休日/水曜日
あなたのパソコンを高価買取！
新品・中古パソコン格安販売！
W/B ワンダーボックス
お支払いは銀行振込
代金引替、カード
クレジット36回までOK！
〒984 仙台市若林区南材木町34
☎(022)227-4681
Fax (022)227-4687
振込先●七十七銀行 河原町支店
㊢5038499 ㈲ワンダーボックス

PC-9801FA/U2	24,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
PC-H98/U100-100セット	24,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
PC-9801DA/U2	23,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801FA2	22,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801FA/U2	21,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DS/U2	19,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801FA5	19,800円	有	有	無	有	3	RAM 2MB, HDD 40MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DA/U2	17,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
PC-9801FS/U2	16,800円	有	有	無	有	3	RAM 6MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801ES5	16,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
PC-9801CV11	16,500円	無	無	無	無	3	CRT一体型	イオシス
PC-9801DX	15,000円	有	無	無	有	3	5インチ フロッピー	ワンダーボックス
PC-9801ES2	14,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801RA51	14,800円	無	無	無	無	3		ビットマップ
PC-9801DA2	13,500円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801RL2+コプロ	13,500円	無	無	無	無	3	387DX-20付	イオシス
PC-9801DX/U2	13,500円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801RA21	12,800円	有	無	無	有	3		ビットマップ
PC-9801RA21	12,500円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801EX2	12,000円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801FX2	11,000円	無	無	無	無	3	Fスロットフタなし	イオシス
PC-9801RA2	9,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801XL2	8,000円	無	無	無	無	3	ハイレゾ可	イオシス
PC-9801RX21	7,500円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801UV11	7,000円	無	無	無	無	3	DIPSWフタなし	イオシス
PC-9801VX21	6,500円	無	無	無	無	3		イオシス

EPSON

VN513ET	99,800円	有	有	無	有	3	DX4(75)8/340/CD/DSTN/PCM/Win3.1	OTTO
PC-486NASX2	72,800円	有	無	有	有	3	カラーノート, 486, メモリ 5.6MB, HDD 500MB	ワンダーボックス
VS466R	69,800円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-486NATX1JR	69,800円	無	有	無	無	3	486DX2(50)5.3	OTTO
PC-486ME1LVM	59,800円	有	無	有	無	3	バックアップ CD等あり	サンマックス
PC-486FR2	49,800円	無	有	無	無	3		OTTO
PC-486NASD2	47,800円	有	有	有	有	3	486SX(25), メモリ 1.6MB, 3.5"×2, モノクロ 8階調	OTTO
PC-486P2	39,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
PC-386NAR	35,000円	無	無	無	有	3	モノクロノート	ワンダーボックス
PC-486FE2	34,800円	有	有	有	有	3	486SX(25)/1.6/2FD/FM音源	OTTO

COMPAQ

FR-P72WC-AJ	118,000円	有	有	有	有	3	P(100)/8/810/10.4"TFT(800)	OTTO
PROLINEA 4/100	59,800円	有	無	無	有	3		遊基パソコン館
DESKPRO 50M-M340	39,800円	有	有	無	有	3	DX2(50)8/340/Win3.1	OTTO
DESKPRO Xe560	39,800円	無	有	無	無	3		OTTO
DESKPRO XL466M535W/CDS	39,800円	無	有	無	無	3	DX2(66)8/535/Win3.1	OTTO

SHARP

MN-7350	249,800円	有	有	有	有	3	P(150)24/1.35G/10×CD/(F/D)144/288M	OTTO
メビウス MN-5100D	237,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
メビウス MN-5000D	198,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
MN-7150	198,000円	有	有	無	無	3	P(133)16/1.44G/10×CD/336モデム/12.1"	OTTO
CZ-623C-TN	49,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
CZ-653C-BK	29,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター

SONY

PHC-70FD2	29,800円	無		無	無	3		日本マイコン流通センター

DEC

H.Ultra 475CT(FRP76WDAJ)	79,800円	有	有	無	有	3	486DX2(50)4/340/9.5"DSTNカラー/Win3.1	OTTO
PC425NC	69,800円	有	有	無	有	3	SX4(75)8/528/9.5"TFT/C.B16互換/Ir	OTTO
PCLPX466D2	49,800円	無	有	無	無	3	DX2(66)24/1G	OTTO

DELL

OPTIPLEX GXMT590	98,000円	有	無	無	有	3		遊基パソコン館
Optiple XMT590	69,800円	有	有	有	有	3		OTTO
XP4100CX	69,800円	有	有	無	無	3	DX4(100)8/525/PCMCIA/9.5"STNカラー/Win3.1	OTTO
XP450CX	69,800円	無	有	無	無	3	DX4(100)8/524/9.5"TFTカラー	OTTO
NetPLEX 466/P	34,800円	無	有	無	無	3	DX2(66)32/340	OTTO

東芝

Satellite Pro 430CDT/1.3	248,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
Satellite Pro 430CDS/1.3	209,800円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
Satellite Pro 430CT/1.3	196,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
BREZZA 5166MA	158,000円	無		有	無	3		日本マイコン流通センター
PVBCX530(BREZZA)	148,000円	有	有	有	有	3		OTTO
GT4755MT	108,000円	有	有	有	有	3	P(75)8/520/10.4"TFT(仮想スクリーン)	OTTO
EVS081WD(J3100VS)	59,800円	無	有	無	無	3	486SX(25)4/120/8.4"TFTカラー	OTTO
FV4333CW	39,800円	無	有	無	無	3	486SX(25)2/FD/モノクロ	OTTO
DynaBook V486A	29,800円	無		有	無	3		日本マイコン流通センター
Dyna Book SS-R590 07/CT/W	26,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク

日立

FRORA-ND2	218,000円	有	有	無	有	3		遊基パソコン館
フローラ 3010DT60S3	22,800円	無	無	無	有	3	ISA×3	イオシス

富士通

FMV53NU5S3	248,000円	無	有	無	無	3	P(133)16/1G/12.1"TFT/Win95/Excel, Word	OTTO
FMVS2071	218,000円	有		有	有	2		日本マイコン流通センター
FMVSII1651	208,000円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
FMV52NU2S1	198,000円	有	有	有	有	3	P(120)16/810/11.3"TFT(800)SB, IR, W, E	OTTO
FMV53NA2S3	198,000円	有	有	無	有	3	P(120)/16/1G/6×CD/SVGA11.3"TFT/28.8KbpsM	OTTO
FMVS165A1	158,000円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
FMV52NA2S3	149,800円	有	有	無	有	3	P(120)8/810/2×CD/10.4"TFT(800)/SBpro互換	OTTO
FMV5166	148,000円	有	有	有	有	2	CPUのみ	ユニオンコンピューターネットワーク
FMV5DS3(DeskPowerS)	119,800円	有	有	無	有	3	P(120)16/1G/6×CD/モデム/15"	OTTO
FMV5DTE251	119,800円	有	有	無	有	3	P(133)16/1G/4×CD/15"CRT	OTTO
5DSX4 デスクパワー	118,000円	有	有	無	有	3	一太郎, ロータス, OASYS	コムネット
FMV5DSP53	99,800円	有	有	有	有	3		OTTO
FMV575D4S4	98,000円	有	無	有	有	3		遊基パソコン館
FM-TOWNSII Fresh・ET	79,000円	有	無	有	有	3		サンマックス
FMV 57D4S6	72,800円	無		有	無	3		日本マイコン流通センター
FMV43NT2C2	59,800円	無	有	無	無	3	486SX(33)4/170/10.4"TFT	OTTO
FM-TOWNSII Fresh	59,800円	有	有	有	有	3		OTTO
FMV466Cmodel420CS	59,800円	有	無	有	有	3		遊基パソコン館
FMV50NLWH1	49,800円	有	有	無	有	3	486DX4(75)3/490	OTTO
FM-TOWNSII Fresh(J)	42,800円	無		有	有	3		日本マイコン流通センター
FM-TOWNSII UR20	27,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター

松下電器

レッツノート AL-N1T515J5	248,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク

モデム

AIWA

PV-EF2880	14,800円	有	無	有	有	3	MAC対応, 288BPS モデム	ワンダーボックス
PV-A24V5	5,800円	有	有	有	有	3	2400モデム	コムネット
PV-BF144M2	3,800円	有	無	有	有	3	144BPS モデム	ワンダーボックス

INTEGR

XJ3288J-P	14,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター

オムロン

MD-24FN5V	5,800円	有	有	有	有	3	インテリジェント, ノート用	コムネット

TDK

DF2814C	16,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター

Logitec

LFM288US	12,800円	無		有	有	3		日本マイコン流通センター

ターミナル・アダプタ

TEAC

HD-MD540	18,800円	有	無	無	有	3	PC-98シリーズ, 540MB HDD, ボード付	ワンダーボックス

MELCO

DNS-540	18,800円	有	無	無	有	3	PC-98シリーズ, 540MB HDD, ボード付	ワンダーボックス

ハードディスク・ドライブ

ICM

LX-1000-DB	32,800円	有		有	有	3	ICM社製	日本マイコン流通センター
FA用内蔵170M SCSI	16,800円	無	無	無	無	3	FA内蔵	イオシス
HC-100ES	7,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館

αデータ

AD-S250A	9,800円	有	有	有	有	3	AP, AS, Ae/2 可	コムネット

NEC

H98用 100M SCSI	15,800円	無	無	無	無	3	H98内蔵	イオシス
FA用 100M SCSI	12,800円	無	無	無	無	3	FA内蔵	イオシス
DA用 100M SCSI	12,800円	無	無	無	無	3	DA, DX, RA21等内蔵	イオシス
DA用 40M SASI	6,500円	無	無	無	無	3	DA, DX, RA21等内蔵	イオシス

ELECOM

ノート用 340M	17,800円	無	無	無	無	3		イオシス
ノート用 200M	15,800円	無	無	無	有	3		イオシス
ノート用 120M	12,800円	無	無	無	有	3		イオシス

Logitec

SHD-BA2000P	39,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
SHD-BA340U	19,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
LHD-NS520	15,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
LHD-FM240K	15,800円	無		無	無	3		日本マイコン流通センター

フロッピーディスク・ドライブ

αデータ

AD-F51S	7,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館

NEC

外付8"FDD(W)	29,800円	無	無	無	有	3	8インチFD3枚付	イオシス
外付8"FDD(S)	19,800円	無	無	無	有	3	8インチFD3枚付	イオシス
PC-9821Cx-E02	9,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
PC-9831MF2	9,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
PC-FD321DH	9,800円	有		有	無	3		日本マイコン流通センター

EPSON

GT-5000WINP	29,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター

SONY

HBD-F1	29,800円	有		無	無	3		日本マイコン流通センター

CD-ROMドライブ

アイ・オー・データ機器

CDV-PX12	24,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター

MELCO

NMB-S4F	8,800円	有	無	有	有	3	98ノート用 CD4倍速	ワンダーボックス

MOドライブ

SONY

RMO-S330	22,800円	無	無	無	無	3	128MB 外付MO	イオシス

Logitec

LMO-340	19,800円	有	有	有	有	3	新品 128M	コムネット

デジタルカメラ

RICOH

DC-2E	32,800円	有		有	有	1		日本マイコン流通センター

ディスプレイ

飯山電機

MF-8217	36,800円	無	無	有	有	3	PC-98, DOS/V対応, マルチ	ワンダーボックス
MF-5017J	39,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
MF-5517AJ	39,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
MF-5517AJ	32,800円	無	無	無	無	3	17インチマルチスキャン	イオシス
MF8615A	29,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
MF5117J	10,800円	無		有	無	3		日本マイコン流通センター

NEC

PC-KM171	49,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
PC-KM173R	43,800円	有		無	有	3		日本マイコン流通センター
PC-TM151	34,800円	有	有	有	有	1	マルチモニター, 15インチ, チューナー付	ワンダーボックス
PC-TV455	26,000円	無	無	無	有	3		サンマックス
PC-TV354	24,800円	有	有	有	無	3	15"マルチスキャン, 0.28mm, D-SUB15, 1024×768	OTTO
PC-KD1522	17,800円	無	無	無	無	3	24K, 31K 2モード	イオシス
PC-KD1521	16,800円	無	無	無	有	3	15インチモニター	ワンダーボックス
PC-TV354	15,000円	有	無	無	有	3		サンマックス
PC-KD1522	14,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
PC-KD882	12,800円	無	無	無	有	3	15インチモニター	ワンダーボックス
PC-KM141	12,800円	無	有	無	無	3	15"カラー(0.28ピッチ/ハイレゾ対応)	OTTO
PC-TV472	10,800円	有		有	無	3	ジャンク	日本マイコン流通センター
PC-KD1521	10,000円	無	無	無	有	3		ビットマップ
PC-KD1511	9,800円	無	無	無	無	3	ドットピッチ0.28	イオシス
PC-KD881	9,500円	無	無	無	無	3	ドットピッチ0.28	イオシス
PC-KD882	8,000円	無	無	無	有	3		ビットマップ
PC-KD1521	7,800円	無	無	無	無	3	ドットピッチ0.31	イオシス
PC-KD882	7,800円	無	無	無	無	3	ドットピッチ0.31	イオシス
PC-KD853n	6,300円	無	無	無	無	3	ドットピッチ0.31	イオシス
PC-KD854n	5,800円	無	無	無	無	3	ドットピッチ0.39	イオシス
PC-KD854	5,200円	無	無	無	無	3	ドットピッチ0.39	イオシス
PC-KD853	5,200円	無	無	無	無	3	ドットピッチ0.31	イオシス
PC-KD852	5,200円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-KD851	5,200円	無	無	無	無	3		イオシス

SHARP

CZ-613D-GY	32,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
CZ-604D-BK	22,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
CU-14FD	10,000円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
CU-14A2	6,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館

SONY

CPD-1738	49,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
CPD-17SF7	37,800円	無	有	無	無	3		OTTO
CPD-1730	27,800円	有	有	無	無	3		OTTO
CPS-14F1	20,000円	無	無	有	無	3		サンマックス

富士通

TOWNS用 CRT	24,800円	有		有	有	1	Fresh ESに付属の CRT	日本マイコン流通センター
FMV-DP831	22,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
FMV-DP831	22,800円	有		無	有	3		日本マイコン流通センター

三菱電機

RD-21E	79,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
RD-17Y	44,800円	有	無	無	有	3	1280ドット×1024ライン, 17マルチモニター	ワンダーボックス
FA34	24,800円	無	無	無	無	3	640×400〜800×600マルチ	イオシス
XC98V3	17,800円	無	無	無	無	3	24K, 31K 2モード	イオシス
XC-1498II	9,800円	無	無	無	有	3	14インチモニター	ワンダーボックス
XC1498CII	5,800円	無	無	無	無	3	ドットピッチ0.28	イオシス

プリンタ

NEC

PC-PR2000/E	32,800円	有		無	無	3		日本マイコン流通センター
PC-PR201/45L	28,800円	有	無	無	有	3	136ケタ, シリアルドットプリンター	ワンダーボックス
PC-PR201X	24,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
PC-PR101G2	12,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
PC-PR201V2	9,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR201F2	9,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR201CL	6,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク

EPSON

MJ-3000CU	48,000円	有	無	有	有	3		メディア旭川
LP-1000	39,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
HG-4000	19,800円	有	無	無	無	3		ビットマップ
MJ-510C	12,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
LP-2000	11,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
VP-1350	9,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
VP-4800	9,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
VP-2000	9,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
MJ-500V2	9,500円	有	無	有	有	3	モノクロジェットプリンター	ワンダーボックス
MJ-700V2C	8,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
AP-850	5,480円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク

Canon

BJC-600S	14,800円	有		有	有	1		日本マイコン流通センター
BJ-330J	10,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
BJC-210J	18,800円	有	有	有	有	1	Win95対応 ジェットプリンター	ワンダーボックス
BJ-10VC	9,900円	無	無	無	無	3		ビットマップ
BJ-10VL	7,900円	無	無	無	無	3		ビットマップ

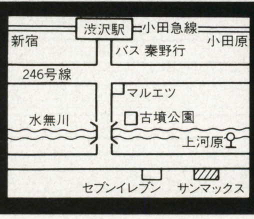
SHARP

CZ-8PC5	6,800円	無		無	無	3		日本マイコン流通センター

パソコン大募集!!
☆只今在庫が不足しています（緊急買い取り宣言）
お客様送料は当店で負担致します。
（商品の状態、条件によっては負担できない場合もあります。）
・中古販売もおこなっております。TEL／FAXにて

9801、9821、EPSON、DOS/V、Mac、
X68K、FMTWII、MSX2+、8801
周辺機器（HDD、FDD、プリンタ、その他）
一部、買い取り下取り、出来ない商品もあります。
〒. 住所. 氏名. TEL. 機種名等を書いた紙を
入れてネ　（ヤマト便を必ずご利用下さい。）

SUNMAX
ご注文はTELでどうぞ!
（在庫はTELで確認してネ!）
お支払いは便利な代金引き換えです。
納品は一部の地域を除き2.6万円以上
無料配送です。　税不要／手数料要



サンマックス
FAX0463-75-5242
神奈川県秦野市戸川376−1
MSビル1F　〒259-13
〈振込先〉中栄信用金庫
渋沢支店　（普通）0342685

営業時間　AM10：30〜PM7：10（平日）
AM10：30〜PM6：00（土・日・祭日）
定休日　毎週水曜日

0463-75-5240

スキャナ

NEC

PC-IN506	19,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館

MICROTEK

ScanMaker2SP	49,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館

インターフェース

アキュレート

IF-98A	5,800円	有		有	有	1		日本マイコン流通センター

SNE

HW-98MIDI-II	11,800円	有		無	無	3		日本マイコン流通センター

NEC

PC-9801N-J03R	12,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館

EPSON

GT65RSPRB	3,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター

ODP／メモリ

アイ・オー・データ機器

NE-EDO-32M×2	43,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
NE-XA512K	23,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
CX34-16M	20,800円	有		有	有	1		日本マイコン流通センター
NE-SIMXB-16M×2	18,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
PIO-PC34F-8M	14,800円	無	無	無	無	3	98汎用ラム	イオシス
EP-RB01-8ML	12,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
NE34A-8M	11,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
PIO-6BE-2M	10,000円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
98NT2 (8M)	9,800円	無	無	無	無	3	ノート用カードラム 8M	イオシス
PIO-RL34-4M	9,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
FA34-8M	9,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
PIO-9234G-8MF	9,800円	無		無	無	3		日本マイコン流通センター
Ld34-16M	8,900円	有	有	有	有	3		コムネット
NE-SIM32-H8M	8,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
PIO-PC34F-4M	8,500円	無	無	無	無	3	98汎用ラム	イオシス
PK-Ne75	7,800円	有	有	有	有	2	PC-9821Ne対応, ODP	ワンダーボックス
PIO-RA34-3M	7,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
PK-CX66	7,500円	有	有	有	有	2	PC-9821Cx対応, ODP	ワンダーボックス
PK-NXC40	6,000円	有	有	有	有	2	PC-9801NX/C, NS/R用, ODP	ワンダーボックス
PIO-PC34F-2M	4,500円	無	無	無	無	3	98汎用ラム	イオシス
PIO-PC34F-2M	4,000円	無	無	無	有	3	増設RAMボード 2M	ワンダーボックス
PIO-PC-34HX-1M	3,200円	無	無	無	無	3	98汎用ラム	イオシス

アセットコア

VIPER POWER MULTI 586Cs2	34,800円	有		有	有	1		日本マイコン流通センター
VIPER MAX DRIVE 586X	29,800円	有		有	有	1		日本マイコン流通センター
VIPER POWER MULTI 586Cs2	26,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
VIPER MAX DRIVE 586X	22,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター

Intel

JBOXPODP3V150	42,800円	有		有	有	1		日本マイコン流通センター
SXODP50	7,800円	無		無	無	3		日本マイコン流通センター

AMD

Am5×86-P75	10,000円	無	無	無	無	3	ゲタ・ヒートシンク付	イオシス

NEC

PC-9821Nr-B02	11,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
PC-9821Ld-B02	7,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
PC-9821Na9-B01R	7,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
PC-9801-61U	3,200円	無	無	無	無	3		イオシス

ELECOM

PM-8D	6,980円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター

コンピュータテクニカ

ODP-DX4-Nd	6,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館

maxell

B/V-403	8,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館

MELCO

ESE-0M	17,800円	有		有	有	3	32MB仕様	日本マイコン流通センター
FA用 8M	16,800円	無	無	無	無	3		イオシス
A-MATE用 8M	16,800円	無	無	無	無	3		イオシス
EMH-32MG	16,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
EAB-6M	11,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
ENB-16M	10,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
HNS-33T	9,980円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
EXB-R16M	9,800円	有	有	有	有	3	BA3, B×3 ボード付	コムネット
EXB-16M	9,800円	有	有	有	有	3	Win95対応	コムネット
RCS-8000	9,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
VI5-16M	8,880円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
EMJ-4000 (4M)	8,500円	無	無	無	無	3	98汎用ラム	イオシス
FA用 4M	7,800円	無	無	無	無	3		イオシス
H98用 4M	7,800円	無	無	無	無	3		イオシス
DA, RA21用 4M	7,800円	無	無	無	無	3		イオシス
ES用 3M	7,800円	無	無	無	無	3		イオシス
RA2用 3M	7,800円	無	無	無	無	3		イオシス
DS用 4M	7,800円	無	無	無	無	3		イオシス
A-MATE用 4M	7,800円	無	無	無	無	3		イオシス
RCS-6000 (6M)	7,800円	無	無	無	無	3	ノート用カードラム	イオシス
MRC-3000L	7,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
MRC-3000S	7,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
EFB-8MD	6,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
HNE-33T	5,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
RCS-4000 (4M)	4,800円	無	無	無	無	3	ノート用カードラム	イオシス
EMJ-2000 (2M)	4,500円	無	無	無	無	3	98汎用ラム	イオシス
XMC-2000T	3,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター

MIDI音源

KAWAI

XC-3	28,000円	無		無	無	3		日本マイコン流通センター

Q Vision

MIDI MASTER	13,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター

KORG

MIDIミュージックキット forPC98	19,800円	有		有	有	3	Windows	日本マイコン流通センター

Roland

SC-88VL	49,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
ミュージ郎 55	32,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
ミュージ郎 55ST	22,800円	有		無	有	3		日本マイコン流通センター
MPU-PC98II	12,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター

スピーカー

DIATONE

DS-31P	3,800円	有	有	有	有	2	マルチメディアスピーカー	ワンダーボックス

松下電器

EAB MPC-50	7,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター

その他

アイ・オー・データ機器

GA-PG3D2/PCI	12,800円	無	無	無	有	3	ウインドウアクセラレータ	遊基パソコン館

アセットコア

MBN-D	17,800円	有		有	有	3	G-RAM	日本マイコン流通センター

WEIC

バーコードリーダー	19,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館

U-com Buyer's Guide

NEC

BX3用Windowsキット	29,800円	有	有	有	有	1	HDD, RAM, アクセラレーター, マウスのセット	イオシス
PC-9801-121	19,800円	無	無	無	有	3	ISDNボード	遊基パソコン館
PC-9801-86	17,800円	有		有	有	3	音源	日本マイコン流通センター
PC-9801-118	13,800円	有		有	有	3	音源	日本マイコン流通センター
PC-PR150H-04	4,800円	無		無	無	3	プリンタ オプション	日本マイコン流通センター
PC-PR101/TN103-41	3,800円	無		無	無	3	プリンタ オプション	日本マイコン流通センター
PC-PR201B-03	2,000円	無		無	無	3	プリンタ オプション	日本マイコン流通センター
PC-PR201T-15	1,500円	無		有	無	3	プリンタ オプション	日本マイコン流通センター

EPSON

PCMVCB1	14,800円	無	無	無	有	3	ビデオキャプチャー	遊基パソコン館
PCLTP2	5,800円	無		有	無	3	キーボード	日本マイコン流通センター
AP1000CSF	3,800円	無		無	無	3	プリンタ オプション	日本マイコン流通センター

ELECOM

CMA-SS10	5,800円	有		有	有	1	ケーブル	日本マイコン流通センター

Canopus

PowerWindowT64S	11,800円	無	無	無	有	3	ウインドウアクセラレータ	遊基パソコン館
PowerWindow 805i	8,800円	有		有	有	3	G-RAM	日本マイコン流通センター

Canon

PC-RAM300	9,800円	無	無	無	有	3	プリンタオプション	遊基パソコン館
EP-LB5	3,800円	無		無	無	3	プリンタ オプション	日本マイコン流通センター
JA-PCROM-EX	3,800円	無		無	無	3	プリンタ オプション	日本マイコン流通センター
JA-PCROM-EXII	3,800円	無		無	無	3	プリンタ オプション	日本マイコン流通センター
BM-1	1,000円	無		無	無	3	プリンタ オプション, フォントカード	日本マイコン流通センター

Q Vision

Win Duo	17,800円	有		無	無	3	G-RAM	日本マイコン流通センター
WIN NOTE	14,800円	有		有	有	3	G-RAM	日本マイコン流通センター

クリエイティブメディア

Sound Blaster AWE32PnP	9,800円	有		有	有	3	音源	日本マイコン流通センター

ダイヤモンド

EDGE 3D	12,800円	無	無	無	有	3	ウインドウアクセラレータ	遊基パソコン館

電波新聞社

XRGB-1	22,800円	有		有	有	1	コンバータ	日本マイコン流通センター
DISPL	16,800円	有		有	有	1	コンバータ	日本マイコン流通センター
DISPL	12,800円	有		有	有	3	コンバータ	日本マイコン流通センター

東芝

J31BCSS1	2,000円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター

富士通

FMT-KB501	2,800円	有		有	有	3	キーボード	日本マイコン流通センター

松下電器

CF-VEW213P	12,800円	有		有	有	3	音源	日本マイコン流通センター

MELCO

MGP-VX8	34,800円	無		有	有	3	G-RAM	日本マイコン流通センター
SXM-F	7,800円	有		有	有	3	音源	日本マイコン流通センター

調査にご協力いただいた販売店リスト

■**OTTO**：〒101 東京都千代田区神田須田町2-2 ☎03-5256-3801
■**日本マイコン流通センター**：〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F ☎03-3463-4455
■**サンマックス**：〒259-13 神奈川県秦野市戸川376-1 MSビル1F ☎0463-75-5240
■**コムネット**：〒274 千葉県船橋市前原西3-21-130474-76-0860
■**遊基パソコン館**：〒320 栃木県宇都宮市鶴田町2765-4 DENSHOビル2F ☎028-635-1351
■**ビットマップ**：〒350-02 埼玉県坂戸市清水町46-40-103 ☎0492-89-2369
■**イオシス**：〒556 大阪市浪速区日本橋5-14-13 ☎06-631-6695
■**ユニオンコンピューターネットワーク**：〒556 大阪市浪速区日本橋4-15-23 ☎06-644-0554
■**ワンダーボックス**：〒984 宮城県仙台市若林区南材木町34 ☎022-227-4681

パソコン
周辺機器
買取強化宣言
パソコンならどんなに古くても
現金買取します

遊基パソコン館は

商品単位で査定しますので売りたい部品だけ買取ができます
買取価格は当店オリジナル査定+オークション基準価格でだしますので高価買取可能です
すべて現金にて決済しますので安心です
買取合計金額が5万円以上なら無料出張買取もやってます(どんな山奥でも栃木県内ならOK)
通常使用の多少のキズ、汚れ、ほこりはマイナス査定にはなりません
(たばこのヤニ・金属部の多量のサビはマイナス査定になりますが買取可能です)

専門店だからできる他店に負けない買取価格をご期待下さい

大量
買い付け
により

常時中古品
大量在庫有

お問い合わせは　買取対象商品／パソコン本体・関連周辺機器・パソコン関連書籍・その他関連商品

遊基パソコン館
栃木県宇都宮市鶴田町2765-4　DENSHOビル2F

TEL 028-635-1351
FAX 028-636-3941
月曜定休 AM10：00—PM7：00
栃木街道沿い県立博物館南

至鹿沼I.C
至栃木
滝谷町交差点
栃木街道
至4号線
セブンイレブン
スーパーツルオカ
博物館
至日光

インフォメーション・キャッチ・アップ

Information Catch Up

今月の注目
Catch UP!

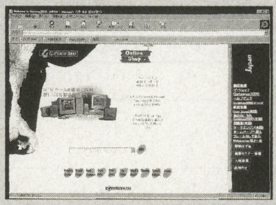
インターネット上でパソコンの販売を開始

●日本ゲートウェイ2000 Gateway2000・オンライン・ショップ

日本ゲートウェイ2000は，同社のホームページ上でパソコンを直販する“Gateway2000（ゲートウェイ）・オンライン・ショップ（仮称）”を開始しました。これで，日本ゲートウェイ2000が現在国内で販売している製品を，インターネットを通じて購入できるようになります。このオンライン・ショップでは，パソコン購入時にメモリやハードディスクの容量，オプション製品の有無などを自由に選択可能。ほしい機能だけを選べば，パワーアップの手間が省けますし，予算も抑えられて一石二鳥。インターネットなら，気軽に製品を選択，注文することができます。忙しくてショップに行けない人はぜひ利用してください。

■問い合わせ先
日本ゲートウェイ2000株式会社
☎0120-54-2000

■ホームページ
http://www.gw2k.co.jp/



パソコン Pentium Pro-200MHzを搭載した2モデル

●日本オリベッティ　Modulo PRO 200

日本オリベッティは，ハイエンド・デスクトップ・パソコン“Modulo PRO（モデュロ・プロ）シリーズ”の新製品を発表しました。

発表されたのは，デスクトップ・タイプの『Modulo PRO 200DT』（価格533,000円）と，ミニタワー・タイプの『Modulo PRO 200MT』（価格663,000円）の2モデル。どちらもPentium（ペンティアム）Pro-200MHzを搭載し，基本ソフトとして「Windows NT Workstation Version 4.0日本語版」が導入されています。前機種からの大きな変更点は，以下のとおりです。

●大容量メモリ＆HDD

32MBのEDO DRAMを標準搭載し，Windows NTを軽快に操作できます。また，PRO 200DTでは2.5GB，PRO 200MTでも2GBと余裕の大容量HDDを搭載。導入されているのは基本ソフトだけなので，自由にソフトを導入していけるのもうれしいですね。

●64bit高速3Dビデオチップ

ビデオボードとしてS3社のViRGEを搭載。高度な処理を必要とする3次元グラフィックも，軽快に表示してくれます。

●拡張性に優れるModulo PRO 200MT

ミニタワー筐体を採用したPRO 200MTは，5.25インチ・ベイ×2，3.5インチ・ベイ×1，PCIスロット×2，ISAスロット×4を装備。拡張性に優れており，たくさんの周辺機器を増設できるようになっています。

●安心のサポート体制

パソコン本体には3年間の無償保障がついているうえ，故障時には国内60か所のサポート・センターがすばやく対応してくれます。

Modulo Pro 200DT
THE NEW ART OF TECHNOLOGY
olivetti
Modulo Pro 200MT
THE NEW ART OF TECHNOLOGY
olivetti

■問い合わせ先
日本オリベッティ株式会社　産業システム事業部
☎03-3714-1170

■ホームページ
http://www.olivetti.co.jp/

Modulo PRO 200MTの主な仕様

CPU	Pentium Pro-200MHz
キャッシュ	256kB
メモリ（最大）	32MB（128MB）
ビデオ（ビデオメモリ）	S3社 ViRGE（2MB）
HDD	2.0GB
FDD	3.5インチ×1（720kB／1.4MB対応）
CD-ROMドライブ	8倍速
サウンド	Sound Blaster Pro互換（マザーボードに実装）
拡張スロット（空き）	PCI×2（2），ISA×4（4）
外形寸法（幅×奥行き×高さ）／重量	210×460×390mm／11.8kg
備考	Windows NT Workstation Version 4.0日本語版が付属

パソコン

豊富なモデルの中から目的に応じた製品をチョイス

●日立製作所　FLORA（フローラ） 200シリーズ

日立から，バリエーション豊かなビジネス向けノート・パソコン，4機種17モデルが登場しました。どれも最新の機能を積極的に採用し，高性能&多機能なノート・パソコンに仕上がっています。

●『FLORA 210』（価格278,000～418,000円）

重さ1.25kg，厚さ32.6mmの超軽量シリーズです。Pentium-120MHzと8.4インチTFT／8インチSTNカラー液晶ディスプレイを搭載。TypeⅡのPCカードを3枚まで実装できるPCカード・スロットや，810MBのHDDを装備しています。メモリは最大40MBまで増設可能です。

●『FLORA 230』（価格328,000～375,000円）

今回のモデルの中では，標準機として位置づけられているシリーズです。Pentium-120MHzを搭載。液晶ディスプレイには11.3インチTFTカラー液晶ディスプレイと，これまでのSTNよりも視認性を向上させた12.1インチHi-Addressing（ハイアドレシング）STNカラー液晶のどちらかを選択可能。さまざまな周辺機器を接続できる，USB（ユニバーサル・シリアル・バス）を標準装備しています。

●『FLORA 250』（価格398,000～728,000円）

デスク上の作業や持ち出しての作業にも利用できるスリムなデザインのノート・パソコン。MMX対応Pentium-166MHzと大画面13.3インチTFTカラー液晶ディスプレイを搭載しながら，本体の厚さはわずか33mm。USBはもちろん，10BASE-TのLANインターフェースを標準装備し，ネットワーク接続にも対応しています。

●『FLORA 270』（価格488,000～785,000円）

わずか45mmの厚さの中に，デスクトップ並みの性能を凝縮したノート・パソコンです。MMX対応Pentium-166MHz，13.3インチTFTカラー液晶ディスプレイ，10倍速CD-ROMドライブ，LAN & USBインターフェースを標準装備。メモリは最大で144MBまで増設可能になっています。

FLORA
270
HITACHI

■問い合わせ先
HITACカスタマ・アンサ・センター
☎0120-2580-12
■ホームページ　http://www.hitachi.co.jp/

FLORA 270モデルPC-5NH01-YA7LAの主な仕様	
CPU	MMX Pentium-166MHz
キャッシュ	512kB（PBSRAM）
メモリ（最大）	32MB（144MB）
ビデオ（ビデオメモリ）	C&T社65554（2MB）
HDD	2.1GB
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）
CD-ROMドライブ	10倍速
ディスプレイ	13.3インチTFTカラー液晶
サウンド	Sound Blaster Pro互換
PCカード・スロット	TYPEⅡ×2（TYPEⅢ×1としても使用可）
外形寸法／重量	310×245×45mm／約3.6kg
バッテリ駆動時間	約2時間

デジカメ

80万画素搭載で画質が大幅アップ！

●エプソン　CP-500

人気のデジタル・カメラ“カラリオ・フォトCPシリーズ”に，上位機種『CP-500』（価格89,800円）が登場しました。CP-500は撮像素子に“81万画素CCD”を採用。画像サイズもこれまでの640×480ドットから1,024×768ドットになり，画像品質がさらに向上しています。本体には2インチTFTカラー液晶モニタを内蔵。撮ったその場で画像を確認するといった，デジカメならではの使いかたも楽しめます。画像記録メディアには，これまでの内蔵タイプではなく，交換可能なコンパクト・フラッシュ・メモリカードが採用されました。

CP-500には，転送ソフトをはじめ接続ケーブルが同梱されているので，デジタル画像をパソコンですぐに楽しみたい人にオススメです。

■問い合わせ先
エプソン購入ガイド・インフォメーション
☎0424-99-7111
■ホームページ
http://www.epson.co.jp/

EPSON
Colorio

デジカメ

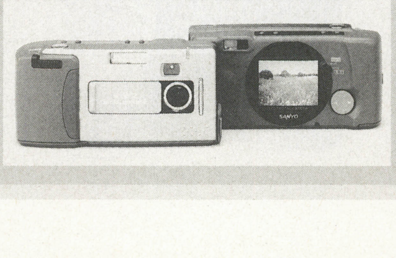
家庭のTVやビデオと接続して楽しめる

●サンヨー　DSC-V1

『DSC-V1』（価格80,000円）は，TVに接続することで音声付きで画像を自動的に切り換えてくれる，楽しい機能を備えたデジタル・カメラです。付属のAVケーブルで直接TVに接続するだけで，撮影した画像を映し出すことが可能。“ボイス・メモ機能”や“アフレコ機能”を使用すれば，撮影した画像と音声を自動再生する“スライド・ショー機能”で，スライドを見るように楽しむことができるのです。

2インチTFTカラー液晶モニタを内蔵。1画面を16分割して連写する“16画面マルチ撮影機能”を搭載しています（0.1秒間隔で連写する連写1と，0.2秒間隔で連写する連写2の2モード）。

■問い合わせ先
三洋電気株式会社　AV事業本部
ビデオ・システム事業部　国内販売部
☎0720-70-4184
■ホームページ　http://www.sanyo.co.jp/



デジカメ

クリップ・イット・シリーズに新モデル登場

●富士写真フイルム　DS-20

富士写真フイルムは，同社のデジカメ“クリップ・イット・シリーズ”のラインアップ充実を発表。新たに，液晶ディスプレイ／光学ファインダ／オート・ストロボなどを搭載した『DS-20』（価格63,000円）を6月24日より発売します。

記録メディアには，これまでのDSシリーズにも採用されて好評だった，超薄型／軽量の“スマート・メディア”を採用。数千円と他の記録メディアにくらべ低価格なうえ，全国のDPEショップで入手できるので，画像枚数を気にすることなく撮影できます。

■問い合わせ先
富士写真フイルム株式会社
お客様コミュニケーションセンター
☎03-3406-2981
■ホームページ　http://www.fujifilm.co.jp/

FUJIFILM
CLIP-IT

デジカメ

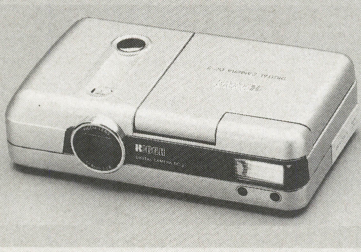
人気のリコーDCシリーズに待望の新モデル登場

●リコー　DC-3

リコーから，充実した機能を搭載しながら低価格を実現したデジタル・カメラ『DC-3』（価格49,800円）が7月に発売されます。本体デザインは，前モデルのDC-2と同じカプセル・タイプ。上部の1.8インチTFTカラー液晶モニタとの一体感が増し，より洗練されたスタイルになりました。

レンズには，固定焦点ながら精度の高い38mmレンズを搭載。35万画素（640×480ドット）の全画素読み出し正方画素CCDを採用し，高品質画像を確保しています。記録メディアは4MBの内蔵メモリのみですが，最大で100枚の画像が記録可能です。

■問い合わせ先
株式会社リコー　パーソナル事業部
☎03-5479-2937
■ホームページ　http://www.ricoh.co.jp/



モデム

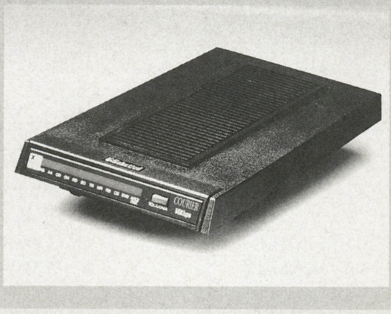
アナログモデムで通信速度56,000bpsを実現

●USロボティックス
クーリエCR560

USロボティックスは，米国最大のモデム・メーカー。その同社から，通常のアナログ電話回線でISDN並みの高速通信を実現するFAXモデム『クーリエCR560』（価格44,800円）が登場しました。

高速通信を実現する“x2”技術の搭載により，データ通信速度は最高56,000bpsを実現（FAX通信速度は14,400bps）。もちろん,33,600bps，28,800bpsなど従来の通信速度にも対応。これからのモデムは56,000bpsが中心になりそうです。

■問い合わせ先
USロボティックス株式会社
☎03-5402-6211
■ホームページ
http://www.usrobotics.co.jp/



スキャナ

クラス最高の原稿読み取り速度を実現

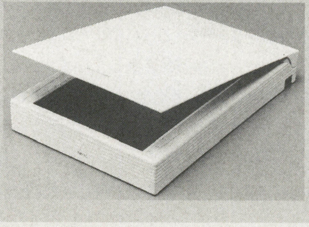
●NEC　マルチリーダ300S

『マルチリーダ300S』（価格54,800円）は，高速読み取りフルカラー・イメージ・スキャナです。

基本解像度は300×600dpi。新開発のスキャニング・エンジンの採用と，データ処理機構の見直しにより，A4サイズのスキャニングを“約8秒”で処理するという，大幅な時間短縮に成功しました。

スキャニングした画像は，付属のレタッチ・ソフトで加工，編集して絵はがきなどに活用しましょう。また，スキャニングした文字をテキスト・データに変換するOCRソフトも付属しているので，新聞記事の記録や名刺など，大事な文書の保存にも役立てることができます。

■問い合わせ先
NECパソコンインフォメーションセンター
東京☎03-3452-8000　大阪☎06-930-9821
九州☎092-262-9800
■ホームページ　http://www.nec.co.jp/98/



液晶ディスプレイ

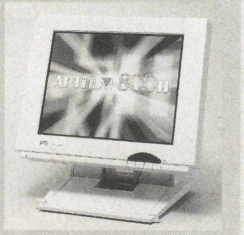
薄型／軽量／省電力の液晶ディスプレイ

●アプティ　LM-800シリーズ

『LM-800シリーズ』は，アプティの新しい液晶ディスプレイ。『LM-800』（オープン価格）と『LM-800H』（価格288,000円）の2モデルがあり，どちらも奥行きはわずか19cm！　3.9kgと軽量なのも魅力です。

ステレオ・スピーカを内蔵しながら，消費電力は最大でも17W。パソコン・システムの省スペース化，省電力化を検討している人は，ぜひ注目してください。

■LM-800シリーズ主な仕様
液晶表示タイプ：12.1インチTFTカラー液晶
解像度：最大800×600ドット
画像ピッチ：横0.31×縦0.31mm
輝度：80cd／m2（LM-800），150cd／m2（LM-800H）
■問い合わせ先
株式会社アプティ　ディスプレイ事業部
☎0466-27-5444
■ホームページ
http://www.infocr.co.jp/apti/



MPEGカード

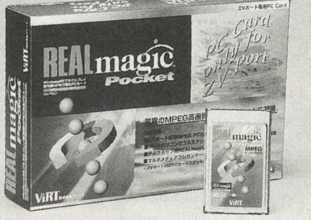
デスクトップ・パソコンと同等のビデオ環境を提供

●ヴァート
リアルマジック・ポケット

パソコン用MPEGボードとして実績を誇る“REALmagic（リアル・マジック）シリーズ”に，ノート・パソコン用ハードウエアMPEG再生カード『リアル・マジック・ポケット』（価格39,800円）が登場しました。

同製品はデスクトップ・パソコン用のMPEG再生ボード『REALmagic』の機能を1枚のPCカードに凝縮。PCカード規格に準拠し，ZVボード対応のPCカード・スロットに接続することで，MPEG映像をフル・モーション，フル・スクリーン，さらにCD並みの音質で再生してくれます。

■問い合わせ先
株式会社ヴァート　マルチメディア事業部
☎03-5955-7211
■ホームページ　http://www.virt.co.jp/



デザイン・ソフト

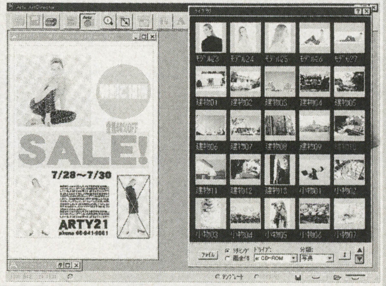
新コンセプトのオート・デザイン・ツール

●アーティ21
アーティ・アートディレクター

『アーティ・アートディレクター』（価格38,000円）は，誰でも簡単にグラフィック・デザインを楽しめる高機能なデザインCGソフトです。

あらかじめ，画像や文字などをレイアウトした各種テンプレートが154点，サンプルとして自由に利用できる画像が185点，さらにスキャナやデジタル・カメラによるサンプル・データ66点が収録されています。これらのデータを活用すれば，カンタンにステキなレイアウトのポスターや絵はがきを作成できるのです。

■問い合わせ先
株式会社アーティ21　☎06-941-9061
■ホームページ
http://www.arty21.co.jp



マルチメディア百科事典

楽しみながら知識を広げる百科事典

●日立デジタル平凡社
マイペディア97

『マイペディア97』（価格10,000円）は，約62,000項目にもおよぶ本文の説明に加え，画像／地図／ビデオ／音声など，約10,000点の多彩な情報を収録したマルチメディアCD-ROM百科事典。これまでの電子事典とは異なり，文字からの検索だけでなく，地図や年表から検索したり，図解から項目を追っていくことにより，楽しく知識を広げていくことができます。

なお同社では，マイペディアを年度版として毎年発売していく予定。さらに，パソコン通信やインターネット経由で検索する機能を付加し，よりくわしい解説を提供する計画です。

■問い合わせ先
日立デジタル平凡社　☎03-5721-1051
■ホームページ　http://www.hdh.co.jp/

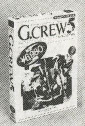
グラフィック&イージーDTPソフトほか

お手頃価格＆多機能なソフト3種に注目！

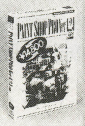
●メッツ　G.CREW5ほか

メッツの人気ソフト3本が，一気にバージョン・アップしました。どれもお手頃価格ながら多くの機能を搭載し，おすすめのソフトとなっています。

●G.CREW5（価格6,980円）：
国内販売実績No.1を誇るグラフィック＆イージーDTPソフト。専用ソフトに劣らない本格的な図形描画機能と，文字編集機能を搭載。表現力豊かなグラフィック作成に最適です。



●PAINT SHOP PRO Ver4.2J（価格14,800円）：
各種画像データのデジタル合成／レタッチ編集／別ファイルへの変換などを行なうイメージ編集ソフト。AVI／WAV／MIDなどのデータも管理できるソフトが付属しています。



●筆自慢10 SUITE PACK（価格6,980円）：
高機能な毛筆宛名印刷ソフトのほか，フォトレタッチ・ソフト，3D文字作成ソフト，家計簿ソフト，スケジュール管理ソフトなどを収録したパックです。

■問い合わせ先
株式会社メッツ　インフォメーションセンター
☎03-5485-4042
■ホームページ　http://www.metscorp.co.jp/

インターネットユーティリティ

ホームページをビジュアルに管理

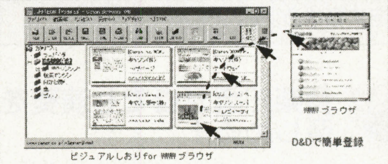
●キヤノンソフトウェア
ビジュアルしおり for WWWブラウザ

『ビジュアルしおり for WWWブラウザ』は，ホームページ閲覧中に保存したくなったURLを，ドラッグ＆ドロップで簡単に登録できるソフトです。

URLの登録と同時にサムネイル（縮小イメージ）を自動作成。ホームページの情報をアルバム感覚で管理できます。管理画面ではURLとホームページ画面を表示してくれるので，どんな内容だったかを直感的に思い出すことができます。

なおこのソフトは，キヤノンソフトウェアなどのホームページを通してシェアウェアの形で配付されています。試用期間は30日，ライセンス料は1本2,000円（振込手数料別）です。

■問い合わせ先
キヤノンソフトウェア株式会社
ソフト販売事業部　☎03-3455-9939
■ホームページ
http://www.canon-soft.co.jp/products/iwb/iwb.htm



CPU

ついに登場した新世代CPU

●インテル　PentiumⅡ

新世代のCPUとして注目を集めているPentiumⅡ。これまでにない外観が特徴的です。もちろんMMX対応なので，マルチメディア機能もより向上しています。

CPU／セカンド・キャッシュを1枚のボード上に実装し，それをパッケージしている外観は，ゲーム・カセットを連想させます。セカンド・キャッシュは，専用バス接続により高速データ転送を実現しています。

PentiumⅡは233MHzと266MHzが用意されていますが，すでにこれらを搭載したビジネス向けパソコンが登場しています。今年のパソコン選びのポイントは，PentiumⅡが搭載されているかどうかになりそうですね。

■問い合わせ先
インテル株式会社　資料請求センター
FAX0120-47-8832
■ホームページ
http://www.intel.co.jp/

パソコン教室

NECが子供向けパソコン教室を追加開校

●NEC
NECパソコンキッズスクウェア

NECは，子供向けのパソコン教室“NECパソコンキッズスクウェア”の追加開校を発表しました。4月8日に静岡県の伊東校をはじめ，北海道／北陸／四国／九州などで5月までに37校が開校する予定です。

このパソコン教室は，4〜12才の児童を対象にパソコンによる情操教育を目的としており，主につぎのような特徴を持っています。

●優れたカリキュラムを用意
お絵かきソフトや，児童向けマルチメディア・ソフトなどを使って，作画やアニメ作成，紙芝居，音楽づくりなどを行なう創造的カリキュラムを用意しています。

●少人数制を採用
講師1人あたりの定員は3〜5人と少人数。そのため，丁寧な指導が可能です。また料金は月額8,000円程度（月4回分）となっています。

●キッズスクウェア会員として登録
キッズスクウェア会員として登録されると，会報誌の定期配付，パソコン通信やインターネットで会員同士の交流をはかることができます。

■問い合わせ先
NECパソコンキッズスクウェア事務局
☎03-5276-7313

通信英語学習システム

インターネットで英語に強くなろう！

●公文
公文イングリッシュナビゲーター

パソコンで，英語検定制度TOEIC（トーイック）にむけた学習ができるネットワーク型通信教育システム『公文イングリッシュナビゲーター』（価格33,000円）が，6月11日に発売されます。

このシステムは，教科書のかわりにCD-ROMを使ってパソコンで学習。画像や音声，文字による学習やテスト問題を行ない，インターネットを通して添削を受けられるのが特徴です。

学習期間は3か月＋30日。TOEICでの目標点数に合わせて，二つのコース（450〜550点と600〜730点）が用意されているので，実力に合わせたカリキュラムを組むことができます。

■問い合わせ先
公文教育研究会　事業開発室EN係
☎0120-28-1019
■ホームページ
http://www.kumon.co.jp/enavi.htm

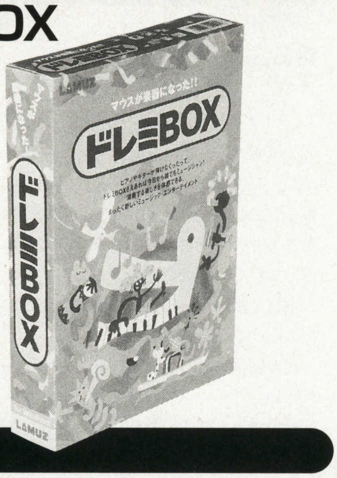
TRACK#10
コンピュータがキミの熱演を賢くサポート！

Welcome! WITH

DTM初心者も大歓迎！

パソコンMUSICスタジオ

ラムズ ドレミBOX
Win95用CD-ROM
12,000円（税別）


LAMUZ
マウスが楽器になった!!
ドレミBOX
ドレミBOX
LAMUZ

問い合わせ先　ラムズ　☎03-5804-7580 http://www.lamuz.co.jp

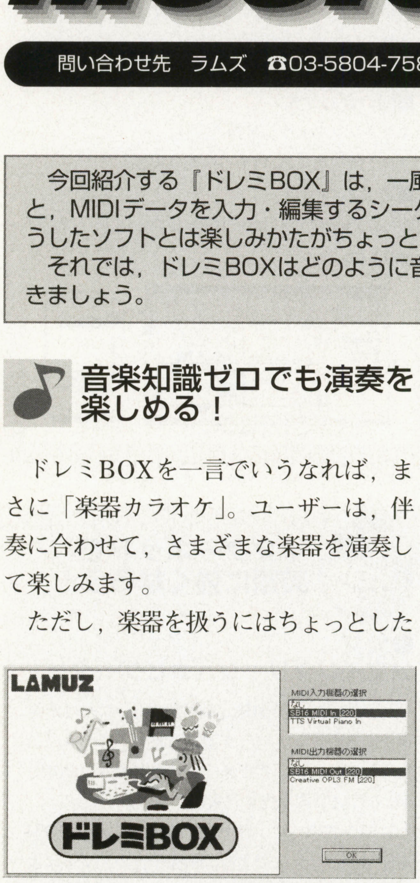
今回紹介する『ドレミBOX』は，一風変わった音楽ソフトです。音楽ソフトというと，MIDIデータを入力・編集するシーケンサを連想しますが，このドレミBOXはそうしたソフトとは楽しみかたがちょっとちがいます。

それでは，ドレミBOXはどのように音楽に関連するソフトなのかを，実際にみていきましょう。

音楽知識ゼロでも演奏を楽しめる！

ドレミBOXを一言でいうなれば，まさに「楽器カラオケ」。ユーザーは，伴奏に合わせて，さまざまな楽器を演奏して楽しみます。

ただし，楽器を扱うにはちょっとした知識と訓練が必要なので，誰もが簡単に演奏できるものではありません。


LAMUZ
ドレミBOX

MIDI入力機器の選択
なし
SB16 MIDI In [220]
TTS Virtual Piano In

MIDI出力機器の選択
なし
SB16 MIDI Out [220]
Creative OPL3 FM [220]

OK

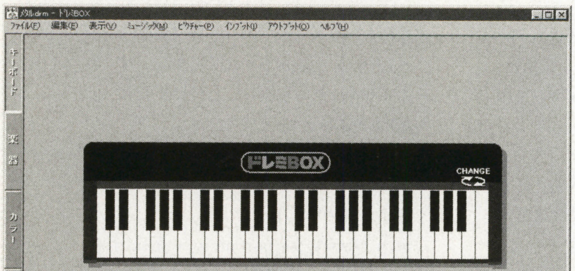
《第1図》ドレミBOXを起動した最初の画面。MIDIのIN／OUTチャンネルを指定する

そこでドレミBOXは，楽器の弾けない人をサポートするナビゲーターの役割を果たし，楽器の弾けない人の楽器演奏をバックアップしてくれます。

このドレミBOXには，半自動的に伴奏に合わせて演奏を行なってくれる技術『IMA（Inter Music Architecture（インター ミュージック アーキテクチャ））』が採用されています。この技術のおかげで，パソコンを楽器に見立てて，楽器を弾けない人でも簡単に，演奏を楽しめるソフトになっているのです。

どんなマシンで動くのか？

ドレミBOXの動作環境は，486DX2-66MHz以上のCPUを搭載したWindows 95マシン。画面モードとして800×600ドット（16ビットカラー）以上が必要です。


メタル.drm - ドレミBOX
ファイル(F)
編集(E)
表示(V)
ミュージック(M)
ピクチャー(P)
インプット(I)
アウトプット(O)
ヘルプ(H)
キーボード
楽器
カラー
ピクチャー
ドレミBOX
CHANGE
ジャンル
ソング
テンポ
ソロチェイ
1
2
3
4
ソロOFF
カラオケOFF
Info
START
STOP
In. FADE
Lead1
Lead2
REC

《第2図》ドレミBOXのメイン画面。画面中央の鍵盤を使って演奏を行なう

音源として使用できるのは，Sound Blaster（サウンド ブラスター） PRO（プロ）互換のFM音源機能を持ったサウンド・ボードか，あるいは外付けのMIDI音源のいずれかです。ただし，FM音源では，せっかくの演奏のクオリティや表現力が落ちてしまうので，なるべくMIDI音源で楽しんだほうがいいでしょう。

なお，ソフトが収録されているCD-ROMには，ヤマハのソフトウエア・シンセサイザ『S-YG20』の期間限定版が付属しているので，それを利用することで外部MIDI音源なしでもクオリティの高い音楽を楽しむことができます。

伴奏タイプと楽器を選ぶ

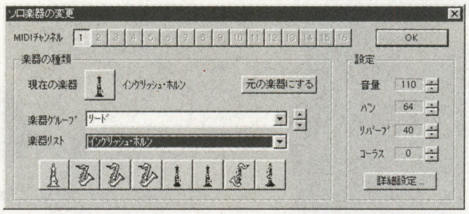
ドレミBOXを起動すると，使用する音源を選択する画面が表示されます（**第1図**）。音源を選択してOKを押すとドレミBOXのメイン画面が現れます（**第2図**）。

ドレミBOXの使いかたはとても簡単です。まずは，画面左下にあるコンボボックスで，伴奏のタイプを選びます。

伴奏のタイプには，ロック，ポップス，ボサノバなど幅広いジャンルにわたって22種類が用意されています。

その他にも，「ズルい女」，「オラはにんきもの」といったおなじみの楽曲も収録されているので，カラオケ気分で伴奏に合わせてプレイすることも可能です。

伴奏のタイプを選択したら，自分が演奏する楽器を選びます。楽器は伴奏タイプに応じた8種類の中から選びます。画面に表示されている以外の楽器を使用したいならば，全部で128種類の楽器から自由に選択することも可能です（**第3図**）。


ソロ楽器の変更

MIDIチャンネル 1

楽器の種類

現在の楽器 イングリッシュ・ホルン

楽器グループ リード

楽器リスト イングリッシュ・ホルン

設定

音量 110

パン 64

リバーブ 40

コーラス 0

元の楽器にする
OK
詳細設定...

《第3図》演奏する楽器は，最大128種類の楽器の中から選択することができる

さっそくプレイしてみよう！

伴奏と楽器をきめたら，再生ボタンを押してみましょう。すると，伴奏がはじまります。

画面に表示されている鍵盤の，適当な場所をマウスでクリックしてみると，その鍵盤の位置に応じたフレーズが伴奏として演奏されます。

演奏されるフレーズは，それぞれ現在の伴奏コードに合うように自動調整されるので，メロディーの調子が外れるということはありません。

またフレーズは，押す鍵盤の位置に応じた高さで演奏されます。フレーズ自体も自動的にさまざまなパターンに変更されるので，いつでも新鮮な気分で演奏することができます。

もちろん，演奏になれてくると，自分の思ったような演奏ができるようになってきます。

フレーズの基本的なパターンを変更したい場合は，ソロプレイと書かれた横の1～4の数字を選択することで，簡単に行なえます。

また，ピアノの鍵盤だけでなく，現在選択している楽器に似せたコントロール画面を使って入力することもできます（第4図）。よく知らない楽器があったら，それを選んでみることで，どんな楽器なのかを見ることもできますね。

さらに，マウスによる入力だけでなく，パソコンのキーボードや外部に接続したMIDIキーボードでも，同様に演奏をコントロールすることができます。

ちなみに，MIDIキーボードを使えば，ピッチベンドなどの細かなプレイ情報も入力することが可能で，さらに演奏の幅も広がります。

“絵”を使って演奏する

ドレミBOXでは，写真や絵などの画像データをもとに演奏するちょっと変わった機能も搭載しています（第5図）。

画像データには，明るい部分や暗い部分などさまざまな場所があります。ドレミBOXではそれらの情報を，明るさ／色合い／鮮やかさなどの要素としてとらえ，その情報にあったフレーズを演奏するのです（第6図）。

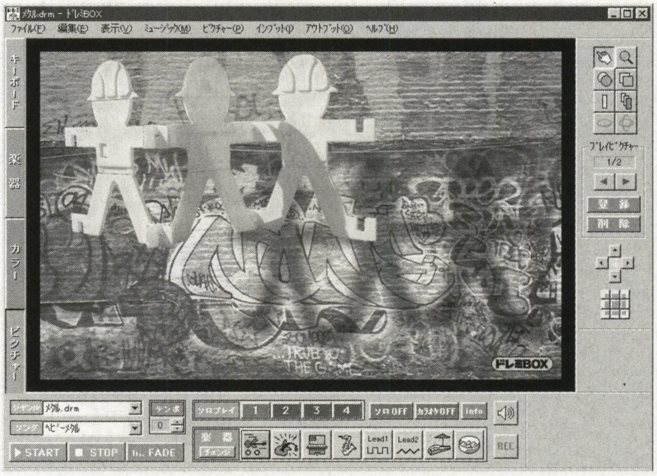
音楽を映像的な感覚で味付けをするという表現方法は，やってみるとわかりますが，非常にわかりやすく楽しいものです。どんな写真データがどのように演奏されるのかいろいろ実験してみるのもいいでしょう。

熱演データの記録も可能！

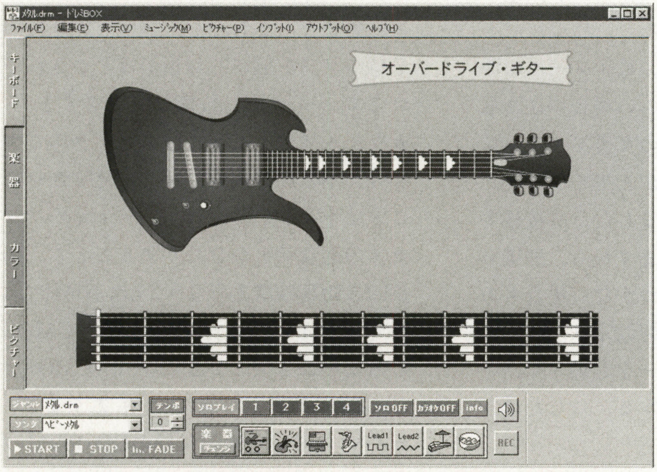
ドレミBOXでは，自分で演奏したデータをMIDIデータとして保存することも可能です。演奏前に録音ボタンを押しておくと，それ以降の伴奏とソロプレイのデータをまとめてMIDIデータとして保存してくれるわけです。

MIDIデータ形式は，Windowsで標準（スタンダード）的に採用されているSMF（Standard MIDI（ミディ） File（ファイル））なので，Windowsマシンのユーザーなら，特別なソフトなしで単独のMIDIデータとして聴くことも簡単です。

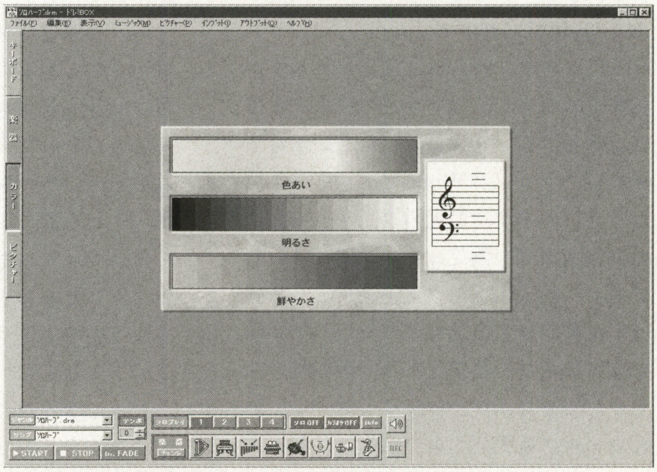
コンピュータ・ミュージックと聞くと「なんだかむずかしそう」と思っているそこのアナタ！　このドレミBOXでコンピュータ・ミュージックの扉を開いてみてはいかがですか？


メタル.drm - ドレミBOX
ファイル(F) 編集(E) 表示(V) ミュージック(M) ピクチャー(P) インプット(I) アウトプット(O) ヘルプ(H)
キーボード
楽器
カラー
ピクチャー
プレイピクチャー
1/2
登録
削除
ドレミBOX
ジャンル メタル.drm
ソング ヘビーメタル
テンポ 0
ソロプレイ 1 2 3 4
ソロOFF カラオケOFF info
楽器 チェンジ
Lead1 Lead2
REC
START STOP FADE

《第5図》写真の一部を指定することにより，その部分の雰囲気に応じた演奏が流れる


メタル.drm - ドレミBOX
ファイル(F) 編集(E) 表示(V) ミュージック(M) ピクチャー(P) インプット(I) アウトプット(O) ヘルプ(H)
キーボード
楽器
カラー
ピクチャー
オーバードライブ・ギター
ジャンル メタル.drm
ソング ヘビーメタル
テンポ 0
ソロプレイ 1 2 3 4
ソロOFF カラオケOFF info
楽器 チェンジ
Lead1 Lead2
REC
START STOP FADE

《第4図》演奏している楽器の絵を表示させ，その上で演奏することも可能


ソロハープ.drm - ドレミBOX
ファイル(F) 編集(E) 表示(V) ミュージック(M) ピクチャー(P) インプット(I) アウトプット(O) ヘルプ(H)
キーボード
楽器
カラー
ピクチャー
色あい
明るさ
鮮やかさ
ジャンル ソロハープ.drm
ソング ソロハープ
テンポ 0
ソロプレイ 1 2 3 4
ソロOFF カラオケOFF info
楽器 チェンジ
REC
START STOP FADE

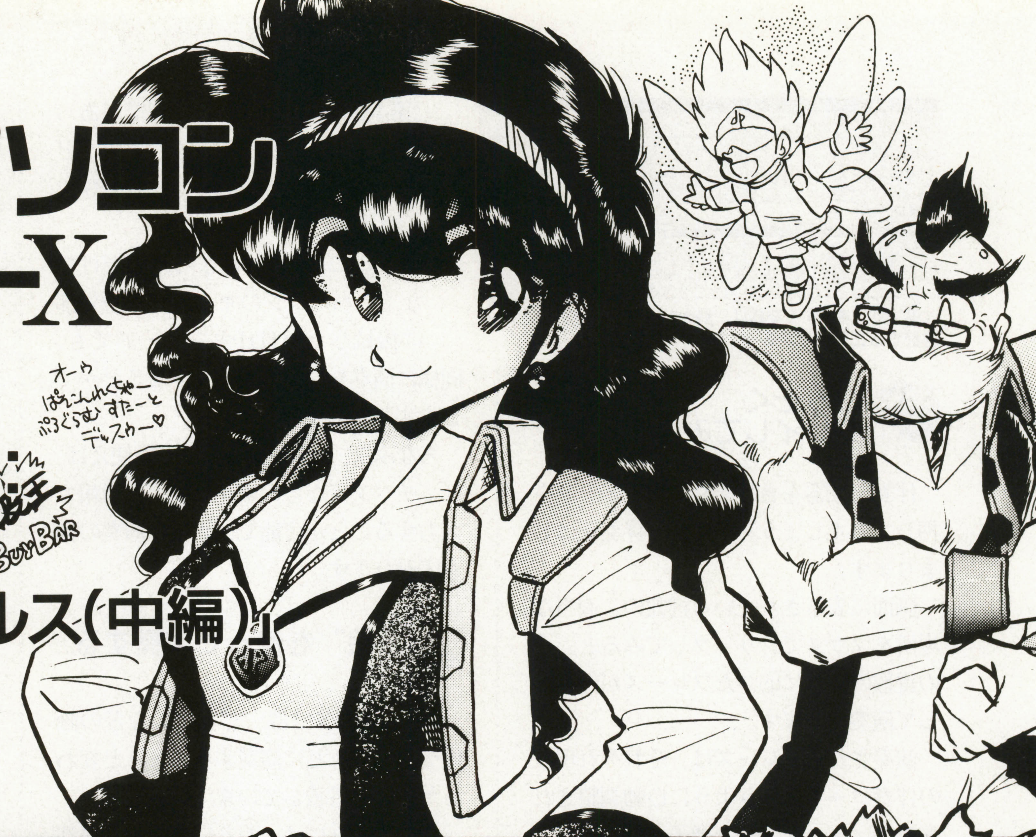
《第6図》画像の明るさ／色合い／鮮やかさという情報を，音楽にして演奏してしまう

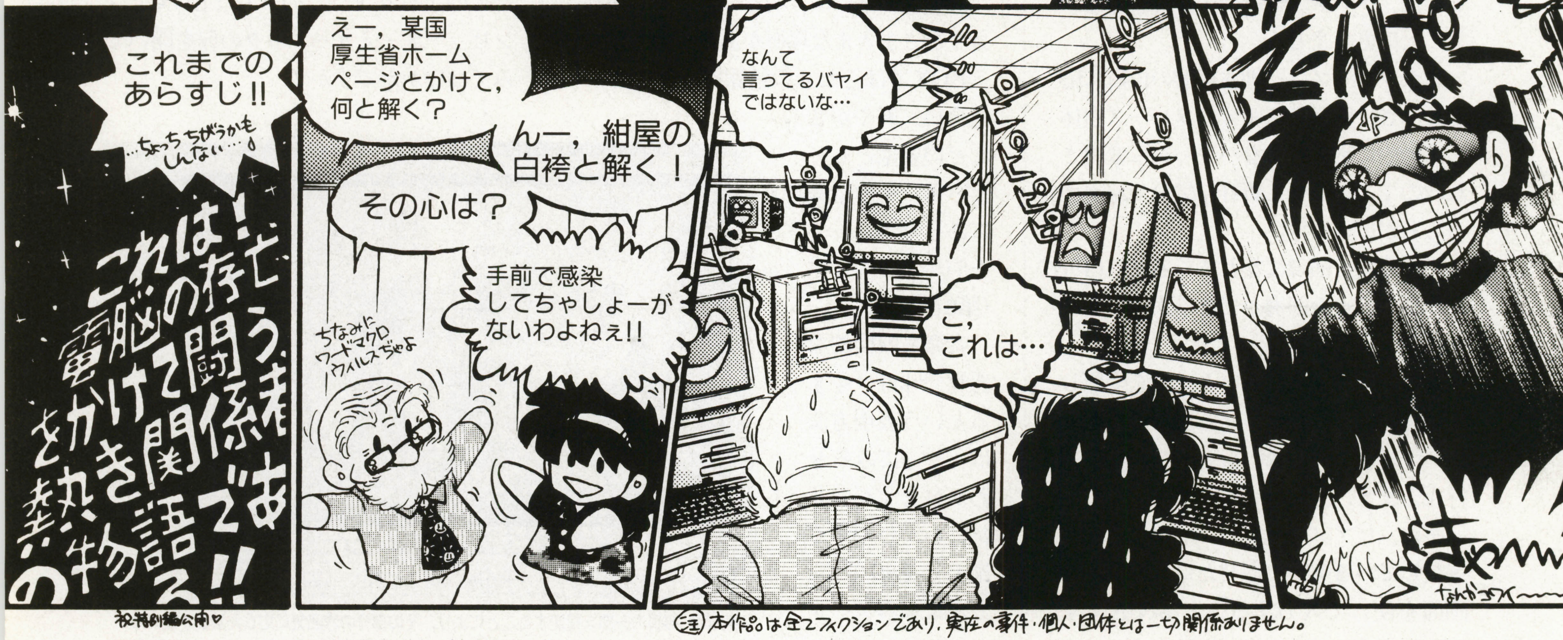
スーパーパソコンレクチャーX

TRACK #26：

「絶対の危機！恐怖の電脳ウィルス（中編）」

BY くり ひろし


オーゥ
ぱそこんれくちゃー
ぷろぐらむすたーと
デッスゥー♡
電波王
BugBuyBar


これまでのあらすじ!!
…ちょっちちがうかもしんない…♪
これは！電脳の存亡をかけて闘う，熱き関係者の物語である!!
えー，某国厚生省ホームページとかけて，何と解く？
んー，紺屋の白袴と解く！
その心は？
手前で感染してちゃしょーがないわよねぇ!!
ちなみにワードマクロウィルスぢゃよ
なんて言ってるバヤイではないな…
ピーピピピ
ピーピーピー
ズーズーズー
こ，これは…
ぞーんぱー
きゃ〜
なんかコワイ〜〜

祝特別編公開♡

(注)本作品は全てフィクションであり，実在の事件・個人・団体とは一切関係ありません。

★病源ウィルスなどを防ぐための機関である，某国厚生省のホームページに，コンピュータ・ウィルス入り文書ファイルが掲載されていた，というじつに皮肉な事件はみなさんの記憶にまだ新しいかな？

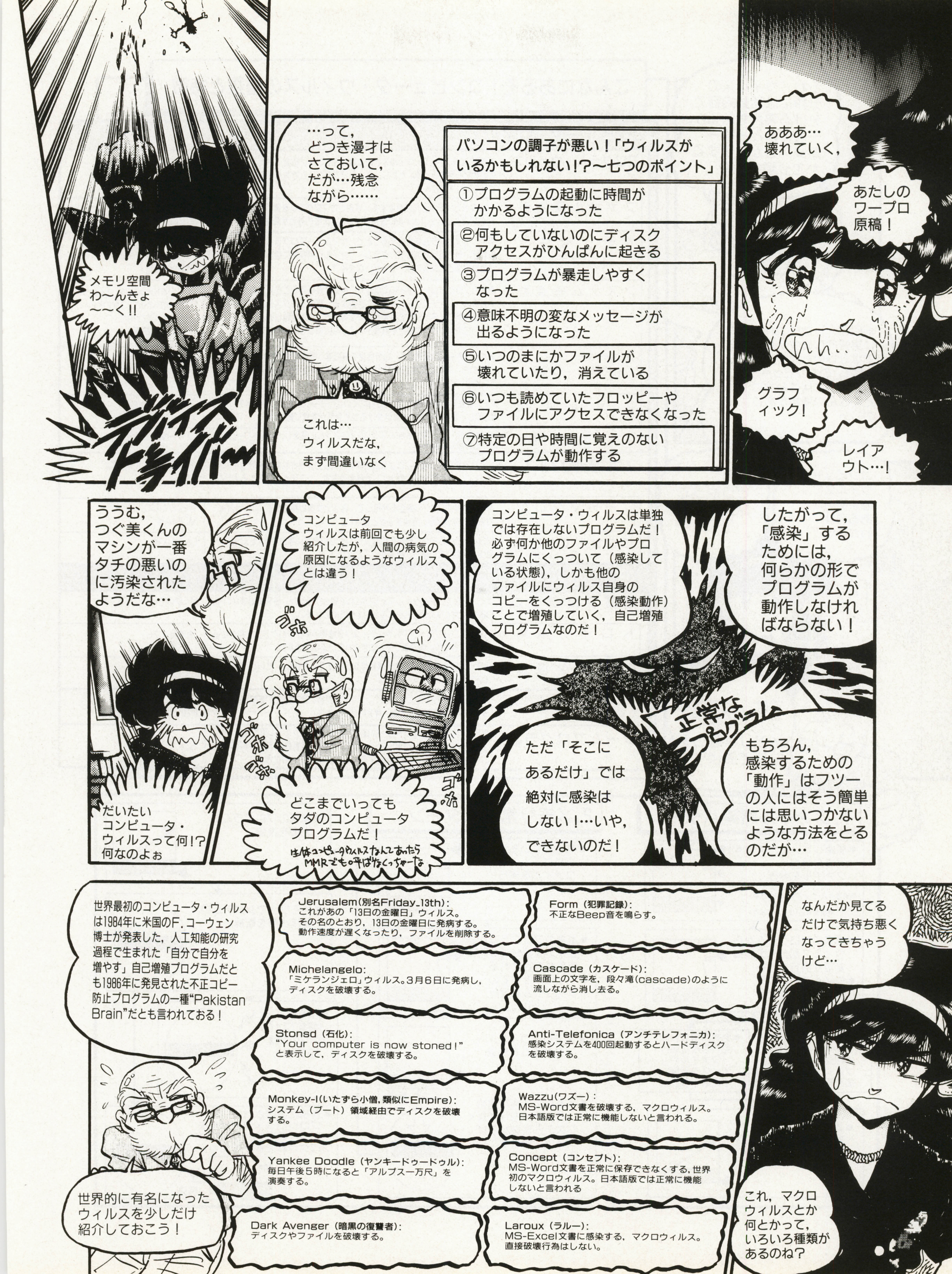
★このウィルスはWordマクロウィルスだったのですが，最近のウィルスの感染傾向の代表的な例だったのは興味深い話です。すなわち，「マクロ感染ウィルス」は本来実行形式のプログラムにしか感染しないはずだったウィルスの常識をひっくりかえしたばかりか，ここ数年で一気にウィルス被害のナンバーワンにおどりでたのでした。なにしろ，今回のようにホームページからのダウンロード，電子メールの添付ファイルなど，感染ルートがたくさんあるのです。電子メールの添付ファイルがプログラムの場合には注意しても，ワープロなどの文書ファイルには気をつけていない人が大半でしたから，あっという間に広がりました。直接被害の無いウィルスもありますから，感染したことになかなか気がつかない場合もあるようです。ブラウザの設定は，スグにワープロなどのヘルパーを起動せず，いったんファイルに保存する，にしたほうがより安全でしょう。

★ウィルス対策プログラム（いわゆるワクチン）も，最近はたいていマクロウィルス対応になりましたし，当のマクロ機能を持つソフト側にも対策がほどこされています。…しかし，油断は禁物です！

★ウィルスはしょせんはプログラムですから，本来は物理的な被害を発生させることは不可能です。しかし，ディスク・アクセスの過負荷をかけたりすることで，間接的に物理破壊を行なうことは不可能ではありません。ひどいパターンではCMOSの設定を書き換えるもの（Anti-CMOSなど。最悪，起動不可能に…）もあります。

★イベント配布や雑誌付録のCD-ROMの中身にもできるだけ気をつけましょう！

本作品内で使用されているシステム名や製品名は，一般にその開発元の商標または登録商標です。


デバイスドライバー
メモリ空間
わ〜んきょ
〜〜く!!
…って，
どつき漫才は
さておいて，
だが…残念
ながら……
これは…
ウィルスだな，
まず間違いなく

パソコンの調子が悪い！「ウィルスがいるかもしれない！?〜七つのポイント」

①プログラムの起動に時間がかかるようになった
②何もしていないのにディスクアクセスがひんぱんに起きる
③プログラムが暴走しやすくなった
④意味不明の変なメッセージが出るようになった
⑤いつのまにかファイルが壊れていたり，消えている
⑥いつも読めていたフロッピーやファイルにアクセスできなくなった
⑦特定の日や時間に覚えのないプログラムが動作する

あああ…
壊れていく，
あたしの
ワープロ
原稿！
グラフ
ィック！
レイア
ウト…！
ううむ，
つぐ美くんの
マシンが一番
タチの悪いの
に汚染された
ようだな…
だいたい
コンピュータ・
ウィルスって何!?
何なのよぉ
コンピュータ
ウィルスは前回でも少し
紹介したが，人間の病気の
原因になるようなウィルス
とは違う！
ゴホ
ゴホ
ゴホ
ゴホ
どこまでいっても
タダのコンピュータ
プログラムだ！
生体コンピュータウィルスなんてあったら
MMRでも呼ばなくっちゃーな
コンピュータ・ウィルスは単独
では存在しないプログラムだ！
必ず何か他のファイルやプロ
グラムにくっついて（感染して
いる状態），しかも他の
ファイルにウィルス自身の
コピーをくっつける（感染動作）
ことで増殖していく，自己増殖
プログラムなのだ！
したがって，
「感染」する
ためには，
何らかの形で
プログラムが
動作しなけれ
ばならない！
正常な
プログラム
ただ「そこに
あるだけ」では
絶対に感染は
しない！…いや，
できないのだ！
もちろん，
感染するための
「動作」はフツー
の人にはそう簡単
には思いつかない
ような方法をとる
のだが…
世界最初のコンピュータ・ウィルス
は1984年に米国のF.コーウェン
博士が発表した，人工知能の研究
過程で生まれた「自分で自分を
増やす」自己増殖プログラムだと
も1986年に発見された不正コピー
防止プログラムの一種“Pakistan
Brain”だとも言われておる！
世界的に有名になった
ウィルスを少しだけ
紹介しておこう！

Jerusalem(別名Friday_13th):
これがあの「13日の金曜日」ウィルス。
その名のとおり，13日の金曜日に発病する。
動作速度が遅くなったり，ファイルを削除する。

Michelangelo:
「ミケランジェロ」ウィルス。3月6日に発病し，
ディスクを破壊する。

Stonsd（石化）:
“Your computer is now stoned!”
と表示して，ディスクを破壊する。

Monkey-I(いたずら小僧，類似にEmpire):
システム（ブート）領域経由でディスクを破壊
する。

Yankee Doodle（ヤンキードゥードゥル）:
毎日午後5時になると「アルプス一万尺」を
演奏する。

Dark Avenger（暗黒の復讐者）:
ディスクやファイルを破壊する。

Form（犯罪記録）:
不正なBeep音を鳴らす。

Cascade（カスケード）:
画面上の文字を，段々滝(cascade)のように
流しながら消し去る。

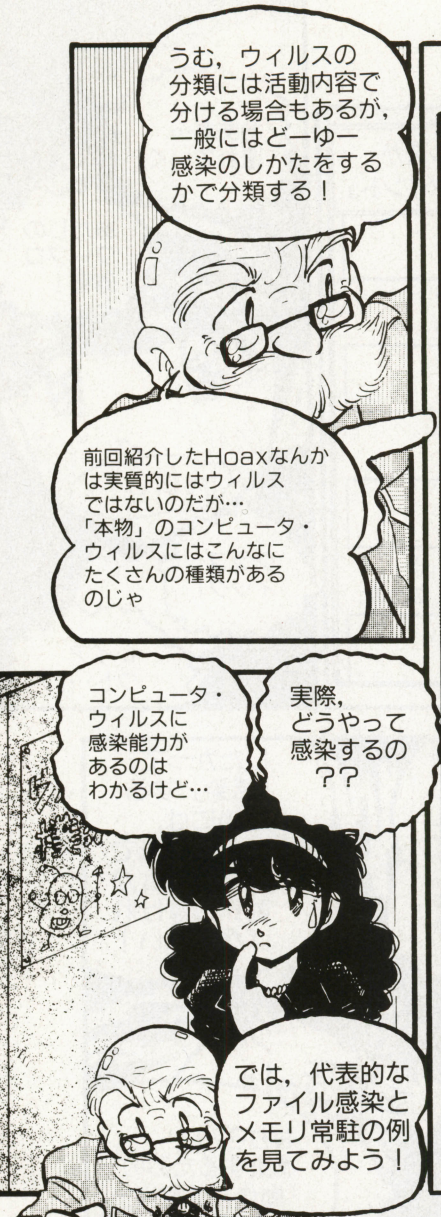
Anti-Telefonica（アンチテレフォニカ）:
感染システムを400回起動するとハードディスク
を破壊する。

Wazzu(ワズー）:
MS-Word文書を破壊する，マクロウィルス。
日本語版では正常に機能しないと言われる。

Concept（コンセプト）:
MS-Word文書を正常に保存できなくする，世界
初のマクロウィルス。日本語版では正常に機能
しないと言われる

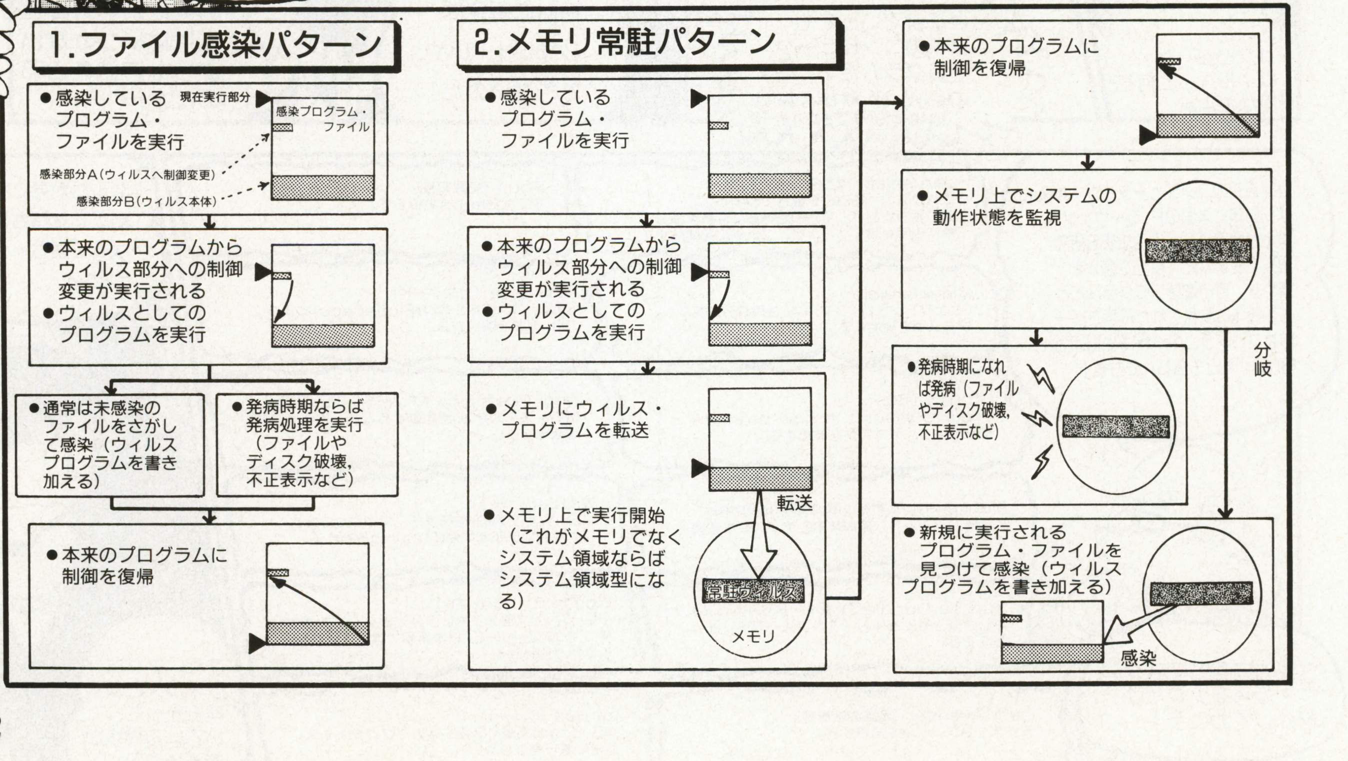
Laroux（ラルー）:
MS-Excel文書に感染する，マクロウィルス。
直接破壊行為はしない。

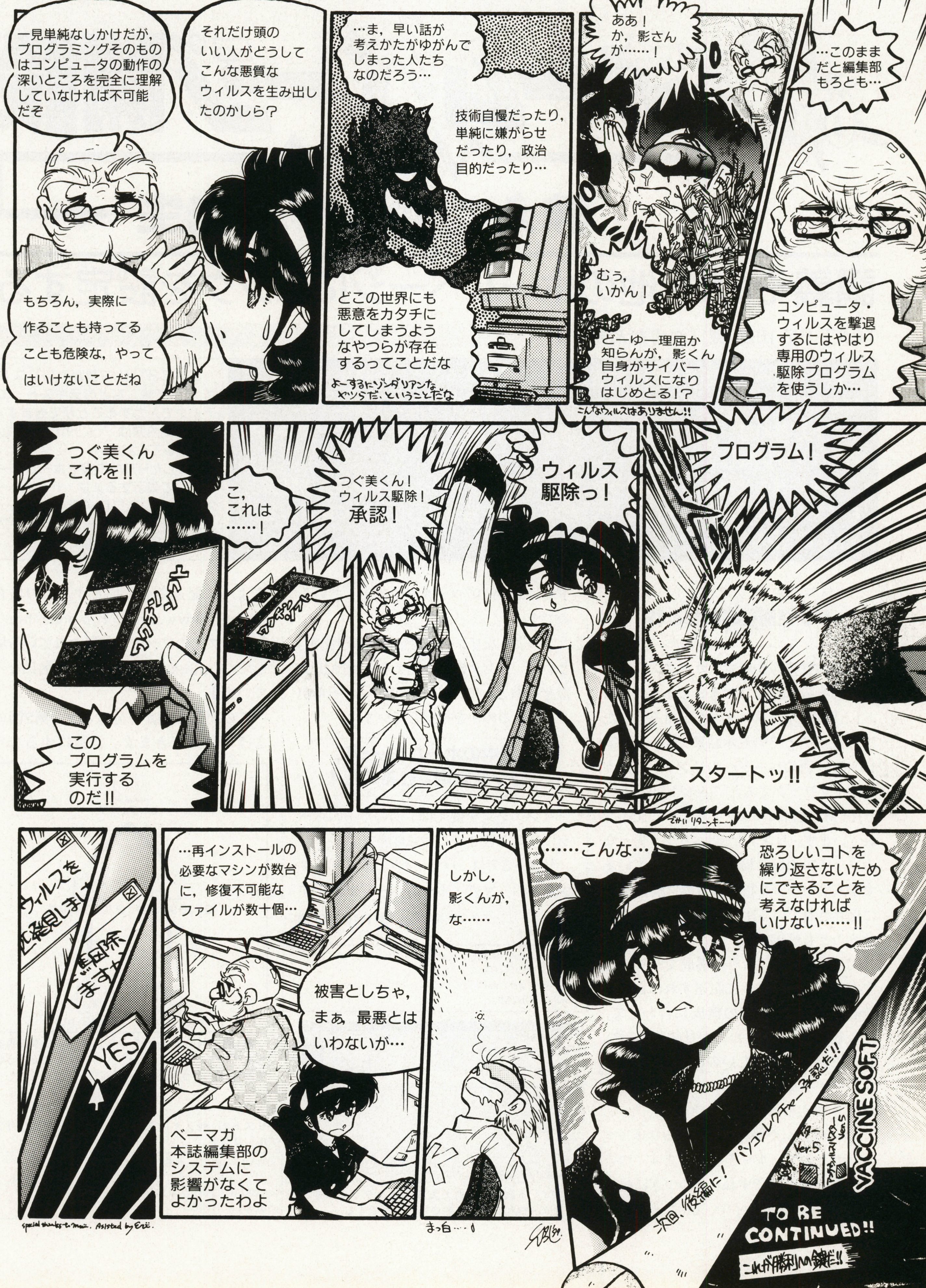
なんだか見てる
だけで気持ち悪く
なってきちゃう
けど…
これ，マクロ
ウィルスとか
何とかって，
いろいろ種類が
あるのね？


うむ，ウィルスの分類には活動内容で分ける場合もあるが，一般にはどーゆー感染のしかたをするかで分類する！
前回紹介したHoaxなんかは実質的にはウィルスではないのだが…「本物」のコンピュータ・ウィルスにはこんなにたくさんの種類があるのじゃ
実際，どうやって感染するの？？
コンピュータ・ウィルスに感染能力があるのはわかるけど…
では，代表的なファイル感染とメモリ常駐の例を見てみよう！

こんなにあるぞ！コンピュータ・ウィルスの種類と特徴

コンピュータ・ウィルス		
プログラム・ウィルス	一般にコンピュータ・ウィルスといえばこれをさす。感染，潜伏，発病と三拍子そろっており，理論上どんな症状でも発生しうる。ただし，あくまでプログラムであるから，ウィルスを実行さえさせなければ何も起こらないはずだが…！	
ファイル感染型	プログラム・ファイルに感染する。感染したプログラムを実行することで，他のプログラム・ファイルに直接感染する。比較的退治が簡単。	Pakistan Brain, Murphy等
メモリ常駐型	感染したプログラムを実行することで，ウィルス・プログラムをメモリに常駐させ，後で実行されたプログラム・ファイルに間接的に感染する。システム感染型ほどではないが，やっかいなタイプ。	Dark-Avengers, Yankee-Doodle, Cascade等
システム感染型	通常のプログラム・ファイルではなく，普通は直接見ることのできないシステム領域（システムブートなど）に感染する。感染後のシステムは，起動したら必ず常にメモリ常駐で感染状態になるため，対処が難しい。CMOSのような基本設定を破壊するような凶悪なものも存在する。	Anti-Telefonica, Form, Michelangero, Monkey, Empire, Stoned, Anti-CMOS等
ミューテーション型（ポリモーフ型）	ファイル感染型の発展型で，自分自身を毎回違う暗号方式で暗号化してから（すなわち，突然変異(mutation/Polimorph）する）感染するため，非常に発見しにくい。	Mutation, Dark-Avenger~M等
ステルス型	メモリ常駐型の発展型で，発見されにくいようにシステムにウソのメモリ情報を流し，自分はいないと見せかけるため発見が非常に難しい。	Stealth, Joshi等
ネットワーク対応型	Network-OS(Netwareなど）のプログラムに感染し，ネットワーク経由で広範囲に感染する。	GP-1-Novell等
マクロ感染ウィルス	マクロ言語のもつ簡易プログラム機能を利用して作成された新種のウィルス。原理的にはファイル感染型。ただし，マクロファイル同士にしか感染できず，システムを破壊するようなこともない。	
ワードマクロ型	MS-Wordのマクロ機能を利用して，Word文書に感染する。Word自体を起動しない限り，感染することはない。	Wazzu, Concept, MDMA等
エクセルマクロ型	MS-Excelのマクロ機能を利用して，Excel文書に感染する。Excel自体を起動しない限り，感染することはない。	Laroux等
疑似ウィルス（ウィルスではないが影響の大きいもの）		
悪質プログラム	よくコンピュータ・ウィルスと混同される場合が多いが，感染能力はないなど，全く別のもの。ただし，その被害はウィルスのそれをはるかに上回るものが多い。	
トロイの木馬	一般的なワープロ・ソフト等にディスク破壊等の不正プログラムを密かに追加してあるもの。海賊版ソフトに含まれている場合が多い。	(海賊版ソフト)
ロジック爆弾	特定の処理条件がそろうと破壊動作を行なうプログラム。フリーソフトに含まれている場合がある。	(?)
デマウィルス	本来の意味のウィルスではなく，デマが広がることで社会不安をあおり，ネットワーク資源を浪費する，社会的なウィルス。	GoodTimes, Penpal Greetings等
ワームプログラム	単独プログラムで，ネットワーク経由で増殖・転送，システム障害を起こす。本来はネットワーク・ロボット（ネットワーク内を自動的に移動，情報調査を行なわせる疑似AI）の研究から生まれた。Unix系OSで動作。	(?)


1.ファイル感染パターン
●感染しているプログラム・ファイルを実行
現在実行部分
感染プログラム・ファイル
感染部分A（ウィルスへ制御変更）
感染部分B（ウィルス本体）
●本来のプログラムからウィルス部分への制御変更が実行される
●ウィルスとしてのプログラムを実行
●通常は未感染のファイルをさがして感染（ウィルスプログラムを書き加える）
●発病時期ならば発病処理を実行（ファイルやディスク破壊，不正表示など）
●本来のプログラムに制御を復帰
2.メモリ常駐パターン
●感染しているプログラム・ファイルを実行
●本来のプログラムからウィルス部分への制御変更が実行される
●ウィルスとしてのプログラムを実行
●メモリにウィルス・プログラムを転送
転送
●メモリ上で実行開始（これがメモリでなくシステム領域ならばシステム領域型になる）
常駐ウィルス
メモリ
●本来のプログラムに制御を復帰
●メモリ上でシステムの動作状態を監視
分岐
●発病時期になれば発病（ファイルやディスク破壊，不正表示など）
●新規に実行されるプログラム・ファイルを見つけて感染（ウィルスプログラムを書き加える）
感染


一見単純なしかけだが，プログラミングそのものはコンピュータの動作の深いところを完全に理解していなければ不可能だぞ
それだけ頭のいい人がどうしてこんな悪質なウィルスを生み出したのかしら？
もちろん，実際に作ることも持ってることも危険な，やってはいけないことだね
…ま，早い話が考えかたがゆがんでしまった人たちなのだろう…
技術自慢だったり，単純に嫌がらせだったり，政治目的だったり…
どこの世界にも悪意をカタチにしてしまうようなやつらが存在するってことだな
よーするにゾンダリアンなやツらだ、ということだな
ああ！か，影さんが……！
むぅ，いかん！
どーゆー理屈か知らんが，影くん自身がサイバーウィルスになりはじめとる!？
こんなウィルスはありません!!
…このままだと編集部もろとも…
コンピュータ・ウィルスを撃退するにはやはり専用のウィルス駆除プログラムを使うしか…
つぐ美くんこれを!!
ワクチンソフト
このプログラムを実行するのだ!!
こ，これは……！
ワクチン・ソフト
つぐ美くん！ウィルス駆除！承認！
ウィルス駆除っ！
プログラム！
スタートッ!!
でかいリターンキー…
ウィルスを発見しまし
駆除しますか
YES
…再インストールの必要なマシンが数台に，修復不可能なファイルが数十個…
被害としちゃ，まぁ，最悪とはいわないが…
ベーマガ本誌編集部のシステムに影響がなくてよかったわよ
special thanks to Maii. Asisted by Erii.
しかし，影くんが，な……
まっ白…
……こんな…
恐ろしいコトを繰り返さないためにできることを考えなければいけない……!!
次回、後編に！パソコンレクチャー承認だ!!
VACCINE SOFT
Ver.5
アンチウィルスバスター Ver.5
TO BE CONTINUED!!
これが勝利への鍵だ!!

めざせ！ホームページ開設

教えて やまかん先生

講義その3 他のホームページにリンクを設定する

TEXT BY 山崎 寛（やまかん）

ホームページ開設を目指す読者の道しるべとなるべく，HTML文書の基礎中の基礎から解説しているこのコーナー。テキスト・エディタとブラウザ・ソフトがあれば，記事内容を実際に試してみることができるので，興味のある人はぜひ挑戦してください。

先月号途中で終わってしまった「リンク」は，ホームページ最大の特徴ともいえる機能。前回に続いて，リンクについてもう少しくわしく紹介していきたいと思います。

これらHTMLで書かれたリストは，『メモ帳』などのテキスト・エディタで入力することができます。入力した内容は“○○.htm”として保存してください。

保存したHTML文書をホームページとして表示するには，『インターネット エクスプローラ』や『ネットスケープ ナビゲータ』などのブラウザ・ソフトが必要です。

リンク機能のあれこれ

復習の意味もかねて，カンタンに前回の内容を振り返っておきましょう。**リスト1**と**写真1**が，リンクタグを組み込んだHTML文書とその表示結果です。**リスト1**では，「別のページへのリンク」という文字をクリックすると“test2.htm”というHTML文書にリンクするように記述されています。**リスト1**では，リンク先となるファイルの保存場所が省略されていますが，フォルダを指定すれば，別の場所に保存されているHTML文書にリンクさせることも可能です。

では，**第1図**のような構成でリンクをする場合，どのように記述すればよいのでしょうか。**第1図**の構成に合わせて，**リスト1**を書き換えたのが**リスト2**です。ここで注目してほしいのは，リンク先となるファイル名のまえに，“../9707／”が書き加えられていることです。“../”は，test1.htmが保存されているフォルダの一つ上のフォルダを意味します。つまり，bmフォルダですね。そのつぎに記述されている“9707／”で，bmフォルダの下層にある9707フォルダを指定しているのです。

このようなリンクの設定は「相対指定」といい，リンクの実行元となるHTML文書を基準として，リンク先のファイルがどこにあるのかを指定しています。

世界中のホームページにリンクを設定できるのだ！

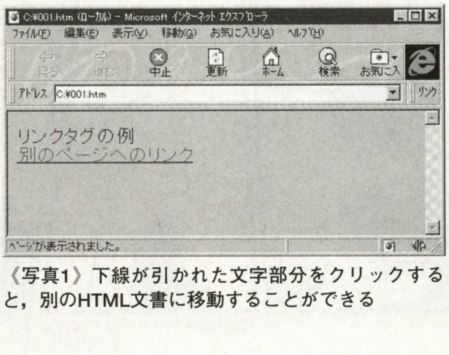
リンクタグを使えば，別のホームページにリンクさせることも可能です。

リスト3では，「ベーマガ」をクリックするとベーマガ・ホームページが表示するように記述されています。この場合“http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/”がリンク先のファイルが置かれている場所で，“index.htm”がファイル名になっています。

この記述を細かく分けると，**第2図**のように分類できます。言葉にするなら

《リスト1》リンクタグを組み込んだHTML文書のサンプル・リスト

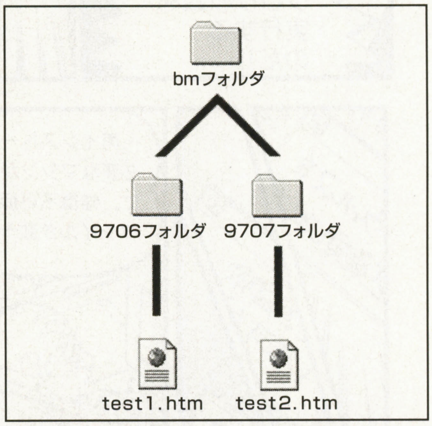
```
<HTML><HEAD></HEAD><BODY>
リンクタグの例<BR>
<A HREF="test2.htm">別のページへのリンク</A>
</BODY></HTML>
```



リンクタグの例
別のページへのリンク

ページが表示されました。

《写真1》下線が引かれた文字部分をクリックすると，別のHTML文書に移動することができる



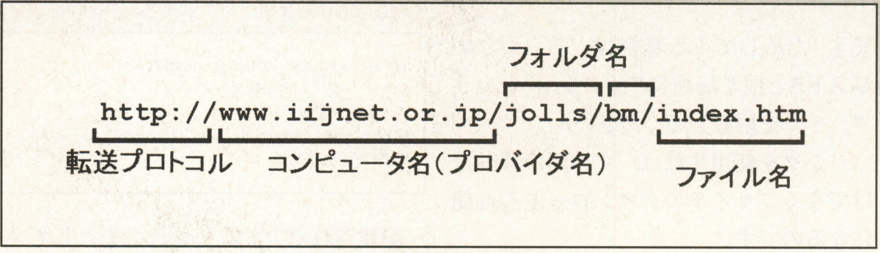
《第1図》“test1.htm”から，別フォルダに保存されている“test2.htm”へリンクできるようにするには，どう記述すればいいか？

《リスト2》別フォルダへのリンクを設定したサンプル・リスト

```
<HTML><HEAD></HEAD><BODY>
ちがうフォルダにあるファイルへの，リンクタグの例<BR>
<A HREF="../9707/test 2.htm">別のページへ</A>
</BODY></HTML>
```

《リスト3》他のホームページへのリンクを設定したサンプル・リスト

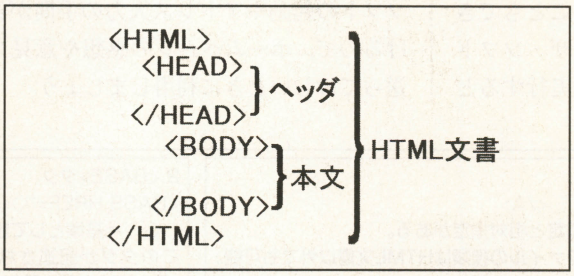
```
<HTML><HEAD></HEAD><BODY>
6月号の<A HREF="http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/index.htm">
ベーマガ</A>では，
<A HREF="http://www.capcom.co.jp/">カプコン</A>
のヴァンパイア セイヴァーの攻略記事や，
<A HREF="http://www.taito.co.jp/">タイトー</A>
のサイキックフォース2（仮）の開発者インタビューなど
が載っています。
</BODY></HTML>
```


フォルダ名
http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/index.htm
転送プロトコル
コンピュータ名（プロバイダ名）
ファイル名

《第2図》リンク先を絶対指定で設定した場合の記述は，このように分類できる

《リスト4》〈BASE〉タグを組み込んだサンプル・リスト

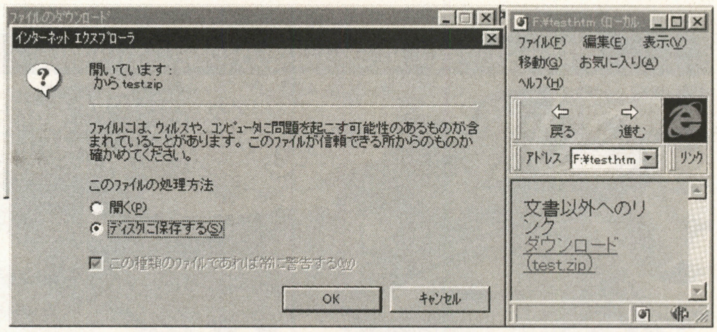
```
<HTML>
<HEAD>
<BASE HREF="http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/">
</HEAD>
<BODY>
相対指定の基準アドレスを指定した例<BR>
このファイルを何処に置いても，下のリンクはベーマガ・
ホームページを指します。<BR>
<A HREF="mokuji1.htm">目次</A>
<A HREF="dengon.htm">伝言板</A>
<A HREF="chat.htm">チャット</A>
</BODY>
</HTML>
```



《第3図》HTML文書の基本的構成。本文で紹介している<BASE>タグは，ヘッダ部分に書き加えよう

《リスト5》ファイルへのリンクを設定したサンプル・リスト

```
<HTML><HEAD></HEAD><BODY>
文書以外へのリンク<BR>
<A HREF="test.zip">ダウンロード（test.zip）</A>
</BODY></HTML>
```



開いています:
から test.zip

ファイルには、ウィルスや、コンピュータに問題を起こす可能性のあるものが含まれていることがあります。このファイルが信頼できる所からのものか確かめてください。

このファイルの処理方法
○ 開く(P)
● ディスクに保存する(S)
☑ この種類のファイルであれば常に警告する(W)

文書以外へのリンク
ダウンロード（test.zip）

《写真2》WWWブラウザで内容を表示できないファイルは，リンクを実行したときにどう処理するか確認してくる

「www.iijnet.or.jpというコンピュータにあるjollsフォルダの中のbmフォルダから，index.htmというファイルをハイパー・テキスト転送プロトコルで呼びだす」といった感じでしょうか。

言葉にするとわかりにくいですが，要は普段ブラウザ・ソフトに入力するURLを，そのままリンクタグに記述すると思ってください。

このような記述は，先の「相対指定」に対して「絶対指定」といいます。絶対指定は，他のコンピュータ上のファイルなど，相対指定では記述できない場合に使います。

相対指定の基準を変更するには

相対指定の基準となる場所（フォルダ）は，ヘッダの部分に<BASE>タグを記述することで固定させることができます。ヘッダというのは<HEAD>～</HEAD>で囲まれた部分のことで，本当なら<HTML>タグや<BODY>タグと一緒に説明すべきだったのですが，すっかり忘れていました。すいません。

第3図のように，<HTML>～</HTML>の中には，<BODY>～</BODY>で囲まれた部分と，<HEAD>～</HEAD>で囲まれた部分があります。

<BASE>タグは，リスト4のように<HEAD>～</HEAD>の部分に記述してください。このタグを追加すれば，とくにフォルダを指定しなくても，基準となる場所内でのリンクとして処理させることが可能になります。

リンクを設定するときは相手への報告を忘れずに

このようにリンクは簡単に設定できるのですが，自分のホームページ以外へリンクを設定する場合，つぎのことに注意してください。

ホームページを公開している以上，多くの人に見てもらえる可能性が高くなるので，リンクを喜ばない人は少ないと思います。ですが「どこから自分のページにリンクされているのか知りたい」といった理由でリンクする際にメールを要求する人や，それとは逆に「自由にリンクしていいからメールは送らないでほしい」なんていう人もいると思います。

一般に公開されているホームページでは，リンクに関する注意がたいてい記述されています。他のホームページにリンクを設定する際は，この内容を読んで相手にどのように報告すればよいか確認しましょう。これはネット上のエチケットともいえることなので，必ずチェックしてください。

HTML文書以外へのリンクを設定するには？

今までの説明はHTML文書へのリンクでしたが，HTML文書に限らず，どんなファイルであってもリンクを設定することは可能です。

リスト5は，HTML文書以外のファイルをリンク先に設定した場合です。リンクを実行すると，インターネットエクスプローラでは**写真2**のように，リンクされたファイルをどうするのか確認してき

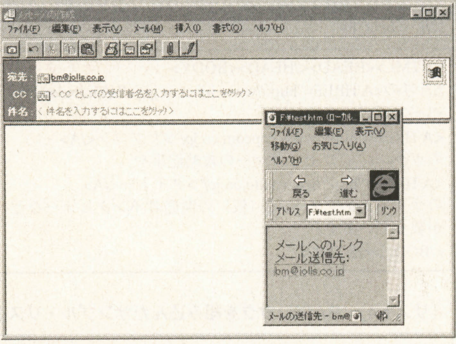
ます（ためしてみる場合は，あらかじめ**リスト5**と同じ場所に“test.zip”というファイルを用意してください）。

リンクを使用すれば，文書間の移動だけでなくファイルのダウンロードも可能になるのです。

《リスト6》メール・アドレスへのリンクを設定したサンプル・リスト

```
<HTML><HEAD></HEAD><BODY>
メールへのリンク<BR>
メール送信先：<A
HREF="mailto:bm@jolls.co.jp">bm@jolls.co.jp</A>
</BODY></HTML>
```

また**リスト6**のように，メール・アドレスに対してリンクを設定することもできます。対応していないブラウザ・ソフトもありますが，このリンクを実行すると記述されたアドレスを送信先としてメールソフトが起動します（**写真3**）。メールソフトの起動やアドレス入力の手間が省けるので，ホームページの感想や意見を送ってほしいときに利用しましょう。


ファイル(F)　編集(E)　表示(V)　メール(M)　挿入(I)　書式(O)　ヘルプ(H)
ファイル(F)　編集(E)　表示(V)　移動(G)　お気に入り(A)　ヘルプ(H)
戻る　進む
アドレス　リンク

宛先：bm@jolls.co.jp
CC：＜CC としての受信者名を入力するにはここをクリック＞
件名：＜件名を入力するにはここをクリック＞

F:¥test.htm (ローカル...
アドレス F:¥test.htm

メールへのリンク
メール送信先:
bm@jolls.co.jp

メールの送信先 - bm@

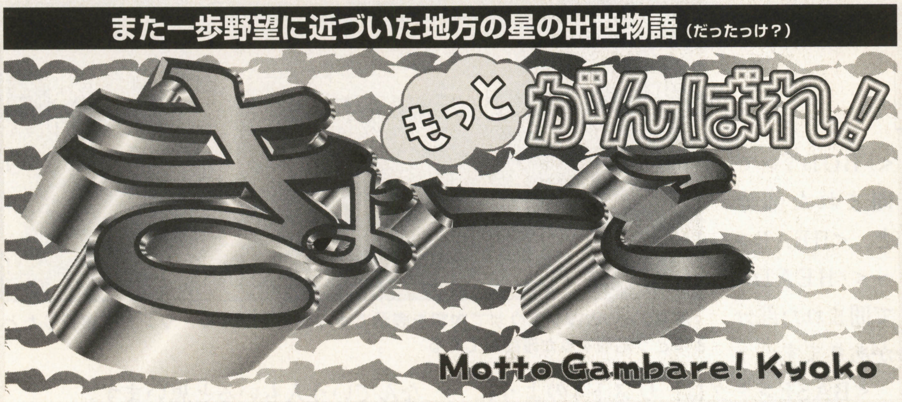
《写真3》リスト6のリンクを実行すると，メールソフトが起動する。感想を送ってほしいときに利用しよう

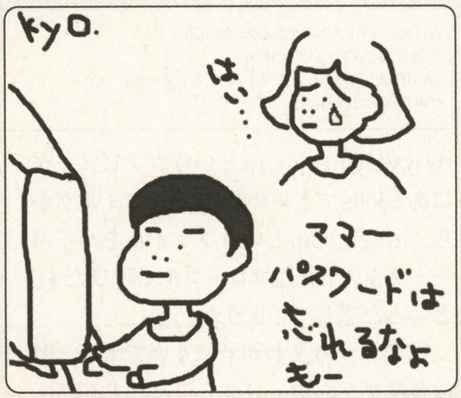
●今回のタグのまとめ

1.リンクタグ
<A HREF="○○○／△△△">□□□</A>
○○○／＝リンク先の場所。絶対指定と相対指定がある。
△△△＝リンク先のファイル名。ファイルの種類はHTML文書以外でも可能。
□□□＝リンクを実行する際にクリックする語句。

2.<BASE>タグ
<BASE HREF="◇◇◇">
◇◇◇＝基準として設定する場所。
このタグが記述されたHTML文書から相対指定されたリンクは，すべて<BASE>タグで設定した場所が基準となる。

また一歩野望に近づいた地方の星の出世物語（だったっけ？）


もっと
がんばれ！
きょーこ
Motto Gambare! Kyoko



がんば⑧
ホームページ開設への野望編
その2
メールが決め手のプロバイダ選び

暑いですねえ。桜の季節も終わって夏も近いってときに，なんで私は風邪ひいちゃってるんだか…。鼻が痛いよう。

風邪のせいで頭がボンヤリしてるところに，ベーマガ読者のかたからメールをいただきました。内容は，プロバイダを決めあぐねている私のために，おすすめ地元プロバイダを一覧にしてくれたもの。しかも，費用が年会費の場合は月ごとに換算までしてくれるという親切さ。ありがとうIさん！　おかげで，メールを参照してプロバイダを決めるという楽をさせていただきました（笑）。

契約したのは，私が住んでる地元山形県のプロバイダ「DeWA Web Association」。いやー安いのね，夢のように。私は料金の安さで決めちゃったのですが（だって主婦だもん），ホームページ容量は20MBあるし，アクセス・ポイントが同じ市内にあるから電話代も安く済むし，いいじゃないですか，ねえ。

初期費用の入金も済ませ，あとは連絡を待つだけと思いきや…。やっぱり1回じゃ終わらない私（泣）。「ご希望のIDナンバーとパスワードが記入されていません」なんて連絡が来ちゃった。「何でもいいんで，そちらで決めちゃってくれませんか」と答えたら，そんな人はいないと叱られてしまう始末。そのため，現時点（5月17日）ではまだ利用できません。とほほ…。

しかーし！　ここまできたからにはインターネットはもう目のまえ。接続できたら，まずはベーマガ・ホームページを見るのだー！　楽しみ楽しみ。

コメント

都心にくらべ，地方のプロバイダは接続料金が安いようですね。インターネットを思いきり楽しむなら，地方に住んでる人のほうが料金面では有利かもしれません。プロバイダを決めて意気揚々としているきょーこさんですが，パソコンの設定はうまくいったのでしょうか。意外と四苦八苦しているかも…。

（思わず地元のプロバイダ情報をチェックした編集者）

●筆者紹介●

きょーこ

山形県在住のデジタル・サイバー主婦。読者からの情報をもとに，電光石火の勢いでプロバイダを決めた（ちゃんと調べました？）。

BM プログラマー＆クリエイターへの登竜門

プログラミング講座

&

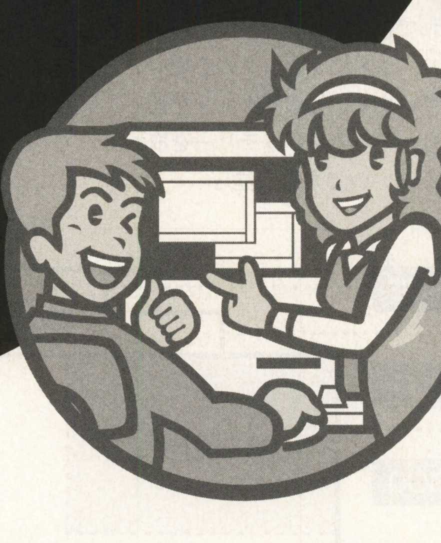
★★★★　★★★★

特選投稿プログラムコーナー

帝人(株)記録メディア販売部のご好意により，Windowsプログラム採用者全員とすべてのプログラム採用者から抽選で毎月計5名にPDまたはMOをプレゼントいたします。

本コーナーは，さまざまな機種に対応したプログラム言語のプログラミング学習と創作をテーマに，各言語の講座と投稿作品で成り立っています。これから，プロのプログラマーやクリエイターを目指すみなさんにとっても役立つ情報が満載です。手近にあるパソコンに入力して，お楽しみください。

それぞれの記事にはプログラムを作成するときの注意点や改造方法などが紹介されています。また，投稿ページでは，“CHECKER FLAG”というコラムがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムに対し批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから投稿しようとしている人にとっては，とても参考になるでしょう。



キミの創ったホームページ・データの募集開始！
内容・テクニック・HTMLのソース・アドレス等紹介します。ふるって参加してください。

プログラム投稿者へのお願い

自分の作ったプログラムを投稿しようという人はつぎのきまりを守って応募してください。

①プログラム（作品）ファイル②プログラムの説明，住所・氏名・年令・職業（学校名）・電話番号（連絡のつく時間も）を書いた原稿のテキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし（プリンタで打ち出した原稿も同封のこと），お送りください。

プログラムの説明には，①内容②使いかた・遊びかた③操作方法④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートも）⑤プログラムの具体的入力方法，注意点⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点⑦使用機種名⑧言語（バージョン，モードなども）などを書きます。

注1）プログラムは必ずチェックし，ミスを防ぐために2～3本入れてもらえば安心です。

注2）プログラムの説明は，テキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし，念のためプリンタで打ち出したものも同封することが基本ですが，手書き原稿でも受け付けます。その際，できるだけていねいに，マス目のある用紙を使用してください。

注3）フロッピーディスクのラベル，封筒の裏面にも対応機種，言語，プログラム名（ファイル名も），原稿ファイル名，住所，氏名，電話番号を必ず記入してください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものに限ります。もし，参考にした記事や本がありましたら，書名，号数，記事名，筆者名，記事のタイトルなども明記しておいてください。

お送りいただいたディスクはお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をお支払いし，掲載誌をお送りいたします。

編集部

★本誌とじ込みの愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

あて先：〠141 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラムコーナー」係（実用，ミュージック・プログラムなどはっきりわかるように書いてください）

連載

セガサターンでBASICプログラムが組める！

『BASIC for SEGA SATURN』プログラム道場

★今月のお題★「パターン・ジェネレータをセット」

森 裕一

『BASIC for SEGASATURN』発売日未定

●スタンドアロンタイプ：価格未定
※サターン本体だけでも動作可能なパッケージ（ジョイパッドで操作できるソフトウエア・キーボードを用意）。セガサターンフロッピーディスクドライブやセガサターンキーボードがあると本格的環境になる。

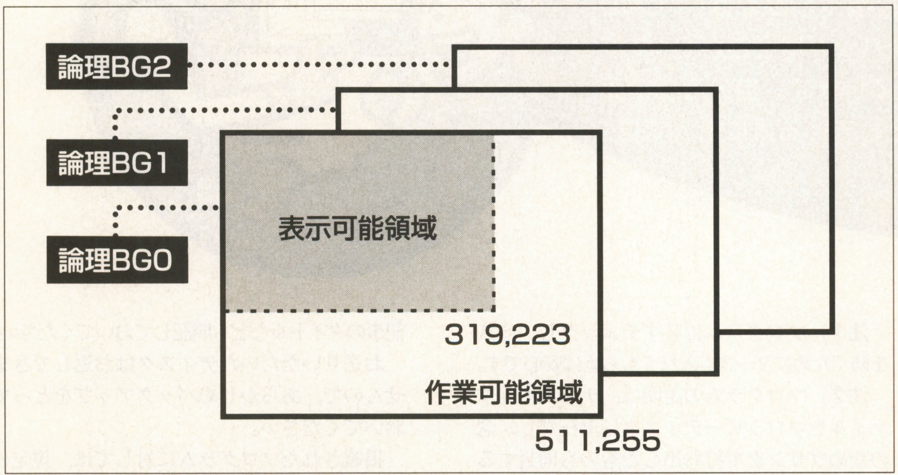
ケーブル接続タイプ：価格未定
※スタンドアロンタイプに加え，Windowsパソコンとの接続ケーブル（RS-232C）と通信ソフトを揃えたセット。3Dモデリングツールや BASIC で構造化プログラミングを実現するツールも付属予定。

うーむ，先日またもやサターンBASICが発売延期になったとの連絡が……。完成度の高いシステムを目指しているとのことですので，もうしばらく我慢しましょう。延期の連絡のあった数日後に，バッテリー切れで私のサターンのデータが飛んでしまい，さらにショックの心境で原稿を書いています。初代サターンを使っている人は，そろそろバッテリーを取り替えたほうがいいですよ（泣）。

ビットマップ画面の位置づけ

ビットマップ（グラフィック）画面は，描画の際に多くの情報を操作しなければならないため，描画速度がキャラクタ画面や，ポリゴン画面よりも遅くなってしまうのですが，精細な表現をすることができます。

この画面の使いかたとしては，あまり画面の描き換えが発生しない背景画や，画面に意識が集中するイベント発生時のビジュアル画面などに使うのがよいでしょう。



《第1図》ビットマップ画面の作業可能領域と表示可能領域

《第1表》ビットマップ画面が利用できる画面モードでの，発色数と特殊効果

画面モード 論理BG番号と名称	0	1	3
論理BG番号０　ビットマップ画面	32768(S&Z)	256(S&Z)	－
論理BG番号１　ビットマップ画面(2)	－	256(S&Z)	－
論理BG番号２　ビットマップ回転画面	－	－	256(R)
最大同時発色数(特殊機能)	S&Z=スクロールとズームが可能 R=Z軸での画面回転		

サターンBASICでのビットマップ画面の仕様

サターンBASICでは，**第1図**のような大きさのビットマップ画面が2種類，3画面分の論理BGがありますが，それぞれの論理BG画面を同時に使うことはできません。

第1表のとおり，三つの画面モードから，利用したい機能を持った論理BGが用意されている画面モードをSCREEN命令を使って設定します。簡単に各画面モードでの特徴を説明すると，画面モード0は，最大同時発色数が32,768色利用できること，画面モード1では，2枚のビットマップ画面が利用できること，そして画面モード3では，ビットマップ回転画面が利用できることにあります。

サターンBASICでのビットマップ画面への命令

ビットマップ画面への描画命令は，他のパソコン用のBASICをつかったことがある人なら，違和感なく利用できるでしょう。

ところが，メモリサイズや，記憶装置に大きく制限があった頃に見られた「描画しなければいけないときに，**第2表**にあるようなLINE命令とPAINT命令を使って一生懸命描く方法」よりも，グラフィック・エディタで完成している画像を読み込んで利用する方法が良いでしょう。

今回はうまく転送することができませんでしたが，手元の暫定マニュアルによると，BMP形式のファイル（Windowsの壁紙などで使われている絵の画像データ）を読み込んで表示することが可能なようです。ですから，Windowsのお絵かきプログラムで描いたものをサターンBASIC側に転送して利用することができます。

スタンドアロンタイプでも開発できるように，サターンBASIC側に手頃なグラフィックエディタがほしいところですね。

《第２表》ビットマップ画面への命令

CIRCLE	円，楕円を描きます
LINE	直線，長方形を描きます
PAINT	囲まれた領域を塗りつぶします
PSET	指定された座標に点を打ちます
POINT	指定された座標の点を調べます

以上の命令は，これまでのパソコン用BASICでの命令と大差はありません

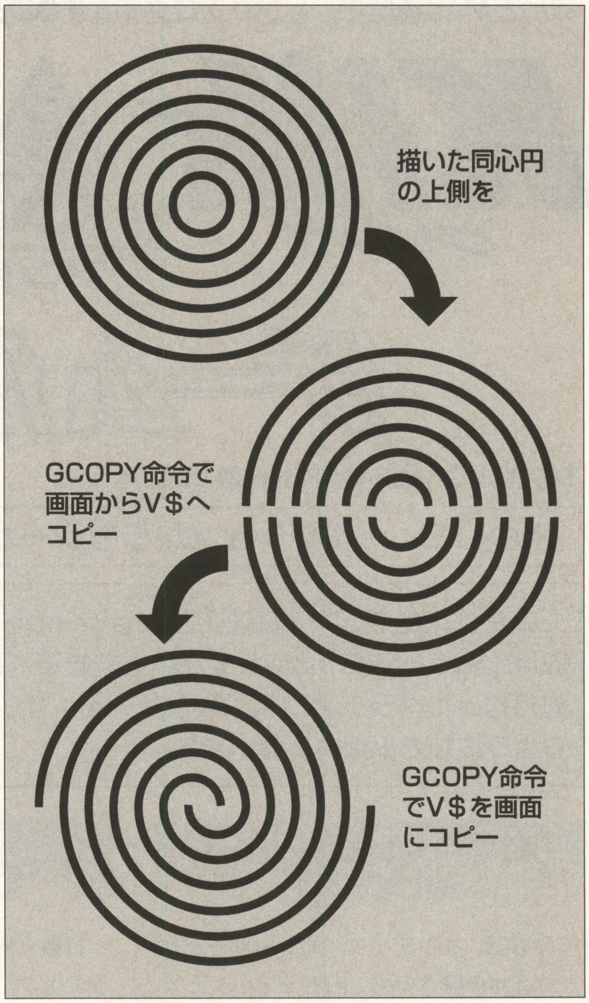
GCOPY	指定された領域を別の領域や，文字変数に複写します 他のパソコン用のBASICでのGET@，PUT@などと同じです
ROTATE	画面を回転させます，毎月つかっているお馴染みの命令です

《リスト1》ビットマップ回転画面を使った「うず巻き」プログラム

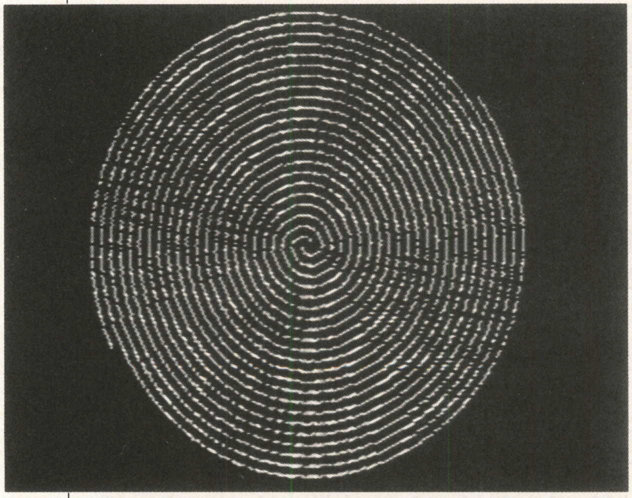
```
1000 REM 画面初期化
1010 SCREEN 3,4,256
1020 ACTIVE 2
1030 ROTCENTER 160,112,0
1040 CLS (-1)
2000 REM うずまき描画
2010 FOR I=0 TO 112 STEP 5
2020  CIRCLE (160,112),I,32767
2030 NEXT
2040 GCOPY (48,0)-(272,111) TO V$
2050 GCOPY V$ TO (43,0)
3000 REM 目をまわしそうになったら 何かキーを入力
3010 FOR I=0 TO 1 STEP .01
3020  ROTATE ,,I
3030  VSYNC
3040 NEXT
3050 IF INKEY$="" THEN 3010
3060 END
```

プログラムの説明

1000～1040	画面を初期化
1010	画面モードを回転ビットマップ画面が使えるモードにします
1020	描画対象を回転ビットマップ画面の論理BG2番にします
1030	回転の中心を160,112にします
1040	画面を消去します
2000～	うずまき描画
2010～2030まで	5の倍数になる同心円を描きます
2040	上半分をV$にコピーします
2050	V$をコピー元から横に5ドットずらした位置にコピーします
3000～	画面を回転（毎月ワンパターンですみません）
3010～3040まで	画面を1回転
3050	なにもキー入力がなければ3010に戻る
3060	終了



《第２図》同心円をうずまきに加工した手順



《写真1》リスト１の実行画面。実行中のプログラムの雰囲気をつかみたい人はペーマガを回してみてください

コ・ラ・ム

サターンBASICとはあまり関係ありませんが，サターンモデムを使った，セガサターンインターネットのVol.2が，Vol.1でユーザー登録した人に向けて発送されたようです。メール機能や，マウスでの操作，制限付きながらフレーム表示にも対応してかなりよくなってきています。サターンモデムではさらに通信対戦ソフトも増えて利用方法がいろいろ増えています。これは，また別の機会にお話しましょう（機会があるかな？）。

WinとMac環境で，しかもプログラムすることなく，なんと超速（ちょっぱや）アクション・ゲームが，すごく簡単に作れる。

Klik & Play
クリック アンド プレイ

ゲーム作成術

TEXT & GAME MAKING●山崎 寛

Play18 オプションからもレーザーを撃ちたい〜！

みんなのあこがれ“高速アクション・ゲーム”を，非常に手軽にWindows（ウィンドウズ）とMacintosh（マッキントッシュ）上で作成できる『Klik＆Play』。今回は，先月作ったグラディウス風レーザーを，オプションからも発射できるようにしてみたいと思います。

オプションからレーザーは撃てないの？

今月は，グラディウス風レーザーを作った前回の続きです。内容を忘れてしまった人は，前号を読み返してください。

というのも不親切ですから，一応簡単に振り返ってみると，

● 8方向に動く自機と，バウンド動作に設定したレーザーを配置する

● レーザーに右へとのびていくアニメーションを設定し，ホットスポットを左端に固定する

● 第1図のようにイベントを設定する

というところまで進みました。

しかしこのままでは，レーザーを発射できるのは自機だけです。前々回（'97年5月号）で作ったような，オプションからレーザーを発射することはできません。

そこで今回はまず，オプションからレーザーを撃てるようにしてみたいと思います。

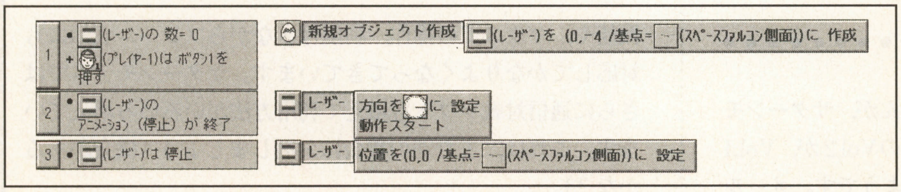
イベント設定で何とかなる？

自機と同時にオプションに攻撃をさせるようにするには，どうすればいいのでしょうか？

普通ならば，自機が弾を発射するイベントに，オプションからも弾を発射することで攻撃を行ないます。

とりあえず，その考えかたで少し作ってみましょう。「バウンド」動作を設定したオプションのキャラクターを，別のキャラクターとして（「オプション1」「オプション2」などとそれぞれちがう名前にする）作成し，イベントの設定を**第2図**のように変更します。

変更点は，まず1番のイベントで自機の位置にレーザーのキャラクターを1本作成していたのを，オプションそれぞれの位置にも作成するようにしたこと。あとは，4番，5番のオプションの動き用のイベントを追加したことです。



1 • (レーザー)の 数= 0 + (プレイヤー1)は ボタン1を 押す
新規オブジェクト作成 (レーザー)を (0,−4 /基点=→(スペースファルコン側面))に 作成

2 • (レーザー)の アニメーション (停止) が 終了
レーザー 方向を→に 設定 動作スタート

3 • (レーザー)は 停止
レーザー 位置を(0,0 /基点=→(スペースファルコン側面))に 設定

《第1図》前回作った，長いレーザーのイベント設定

山崎 寛(Hiroshi Yamazaki)
Profile

神奈川県生まれ。『M5jr』『MSX2』といったパソコンでBASIC，アセンブラを使っていたが，なぜか本連載を担当することに。最近，ふと立ち寄った中古CD屋で，探していた古いCDを発見。しかし，限定発売なのに新品同様でたくさん並んでいるのは何故？

《問い合わせ先》
Klik & Play●価格8,800円
富士通パレックス㈱
〒144 東京都大田区新蒲田1-17-25
☎03-5703-2752（土日・祝祭日をのぞく）
ホームページ：http://www2.infoweb.or.jp/klik/

《動作環境》

●Windows3.1の場合●
パソコン本体：486-33MHz以上のCPUを搭載した日本語Windows3.1が動作するマシン
メモリ：8Mバイト以上（16Mバイト以上推奨）
ディスプレイ：640×480ドット256色以上（800×600ドット以上256色推奨）
その他：CD-ROMドライブおよびサウンド・ボードが必要

●Windows95の場合●
パソコン本体：486DX2-66MHz以上のCPUを搭載したWindows95が動作するマシン
メモリ：16Mバイト以上
ディスプレイ：800×600ドット256色以上（256色推奨）
その他：CD-ROMドライブおよびサウンド・ボードが必要

●Macintoshの場合●
パソコン本体：68LC040以上のCPUを搭載し，漢字Talk7.1.2以上のシステムが動作するマシン
メモリ：空き6Mバイト以上
ディスプレイ：640×480ドット以上，256色表示
その他：CD-ROMドライブが必要

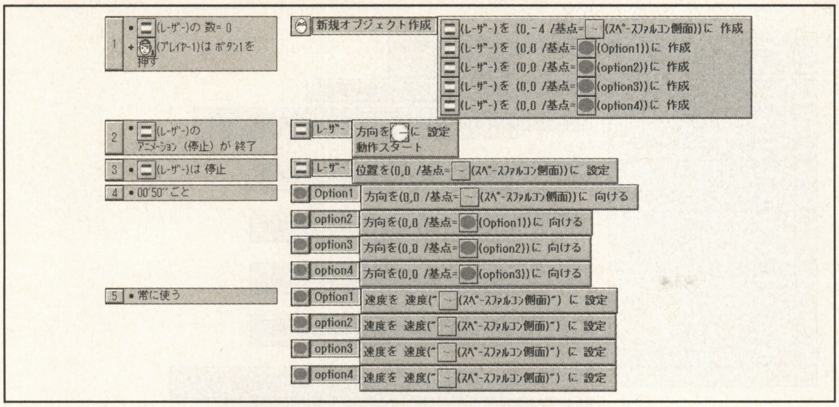
さて，無事オプションからレーザーが発射されるでしょうか？　その結果は…，**第3図**のように，今までと同じく自機からしかレーザーは発射されません。

どのキャラクターのレーザーか区別する

それでは，なぜオプションからレーザーが発射されないのか考えてみましょう。

第2図の1番のイベントで，自機だけでなくオプションの位置にもレーザーを作成するようにしています。ところが，3番のイベントで，停止状態にあるレーザーのキャラクターを，すべて自機の位置に移動させてしまっています。

このため，オプションから発射された



1 • (レ-ザ-)の 数= 0 + (プレイヤ-1)は ボタン1を押す
新規オブジェクト作成 (レ-ザ-)を (0,-4 /基点= (スペ-スファルコン側面))に 作成
新規オブジェクト作成 (レ-ザ-)を (0,0 /基点= (Option1))に 作成
新規オブジェクト作成 (レ-ザ-)を (0,0 /基点= (option2))に 作成
新規オブジェクト作成 (レ-ザ-)を (0,0 /基点= (option3))に 作成
新規オブジェクト作成 (レ-ザ-)を (0,0 /基点= (option4))に 作成

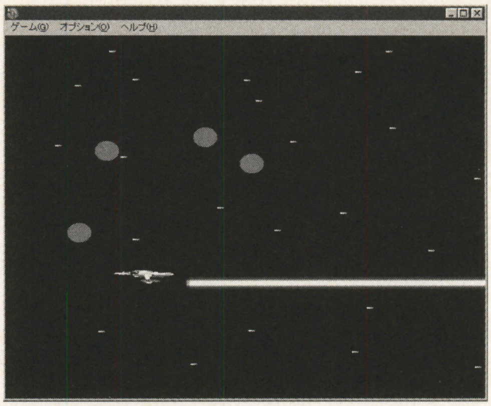
2 • (レ-ザ-)の アニメ-ション (停止) が 終了
レ-ザ- 方向を に 設定 動作スタート

3 • (レ-ザ-)は 停止
レ-ザ- 位置を(0,0 /基点= (スペ-スファルコン側面))に 設定

4 • 00'50" ごと
Option1 方向を(0,0 /基点= (スペ-スファルコン側面))に 向ける
option2 方向を(0,0 /基点= (Option1))に 向ける
option3 方向を(0,0 /基点= (option2))に 向ける
option4 方向を(0,0 /基点= (option3))に 向ける

5 • 常に使う
Option1 速度を 速度(" (スペ-スファルコン側面)") に 設定
option2 速度を 速度(" (スペ-スファルコン側面)") に 設定
option3 速度を 速度(" (スペ-スファルコン側面)") に 設定
option4 速度を 速度(" (スペ-スファルコン側面)") に 設定

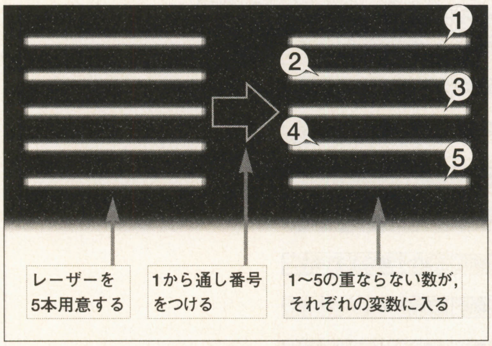
《第2図》第1図にオプションを追加してみた設定



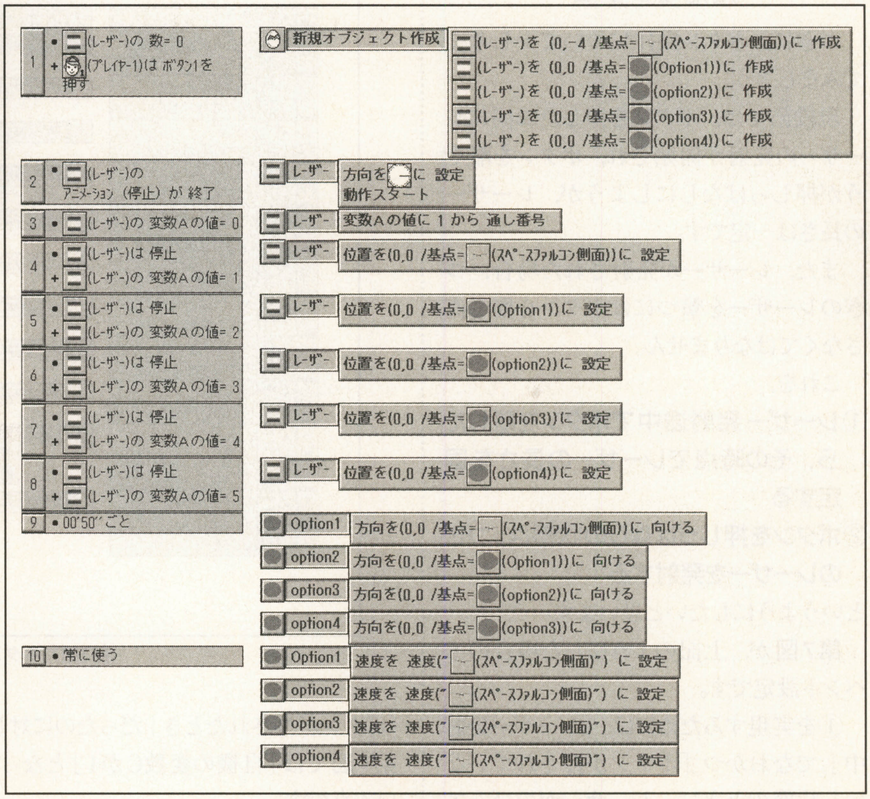
《第3図》第2図の設定では，自機からしかレーザーは発射されない

●Klik＆Playイベント設定方法

この図は，左にイベントの条件，中央にその条件に対するアクションを起こすキャラクター，右にアクションを示しています。これらイベントを設定するには，イベントエディタを使い，左と同じ条件を設定し，その条件と真ん中のキャラクターとの交点に右のアクションを設定します。



《第4図》変数設定で通し番号を使う



1 • (レ-ザ-)の 数= 0 + (プレイヤ-1)は ボタン1を押す
新規オブジェクト作成 (レ-ザ-)を (0,-4 /基点= (スペ-スファルコン側面))に 作成
新規オブジェクト作成 (レ-ザ-)を (0,0 /基点= (Option1))に 作成
新規オブジェクト作成 (レ-ザ-)を (0,0 /基点= (option2))に 作成
新規オブジェクト作成 (レ-ザ-)を (0,0 /基点= (option3))に 作成
新規オブジェクト作成 (レ-ザ-)を (0,0 /基点= (option4))に 作成

2 • (レ-ザ-)の アニメ-ション (停止) が 終了
レ-ザ- 方向を に 設定 動作スタート

3 • (レ-ザ-)の 変数Aの値= 0
レ-ザ- 変数Aの値に 1 から 通し番号

4 • (レ-ザ-)は 停止 + (レ-ザ-)の 変数Aの値= 1
レ-ザ- 位置を(0,0 /基点= (スペ-スファルコン側面))に 設定

5 • (レ-ザ-)は 停止 + (レ-ザ-)の 変数Aの値= 2
レ-ザ- 位置を(0,0 /基点= (Option1))に 設定

6 • (レ-ザ-)は 停止 + (レ-ザ-)の 変数Aの値= 3
レ-ザ- 位置を(0,0 /基点= (option2))に 設定

7 • (レ-ザ-)は 停止 + (レ-ザ-)の 変数Aの値= 4
レ-ザ- 位置を(0,0 /基点= (option3))に 設定

8 • (レ-ザ-)は 停止 + (レ-ザ-)の 変数Aの値= 5
レ-ザ- 位置を(0,0 /基点= (option4))に 設定

9 • 00'50" ごと
Option1 方向を(0,0 /基点= (スペ-スファルコン側面))に 向ける
option2 方向を(0,0 /基点= (Option1))に 向ける
option3 方向を(0,0 /基点= (option2))に 向ける
option4 方向を(0,0 /基点= (option3))に 向ける

10 • 常に使う
Option1 速度を 速度(" (スペ-スファルコン側面)") に 設定
option2 速度を 速度(" (スペ-スファルコン側面)") に 設定
option3 速度を 速度(" (スペ-スファルコン側面)") に 設定
option4 速度を 速度(" (スペ-スファルコン側面)") に 設定

《第5図》通し番号を使用したイベント設定

はずのレーザーが，一瞬のうちに自機のレーザーと重なってしまっていたのです。

これを防ぐには，各レーザーがどこから発射されたのかを，レーザー自身に記憶させておく必要があります。

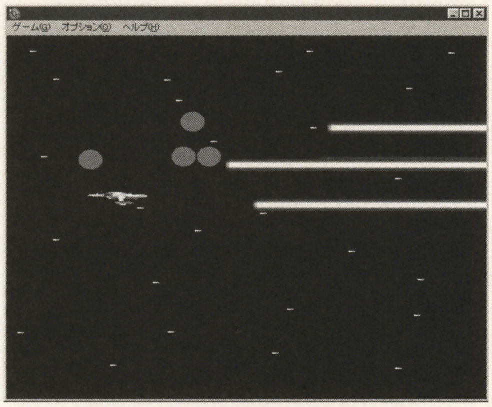
これには，「通し番号」を使います。通し番号というのは，たとえばレーザーのキャラクターが5個ある場合，1から通し番号をつけると，それぞれのレーザーに1，2，3，4，5という値がつきます。つまり，指定された数から1ずつあがっていくわけです（**第4図**）。

レーザーの変数にこの通し番号を記憶させれば，変数を調べることでレーザーの区別がつきます。**第5図**が，そのようにした場合のイベント設定です。

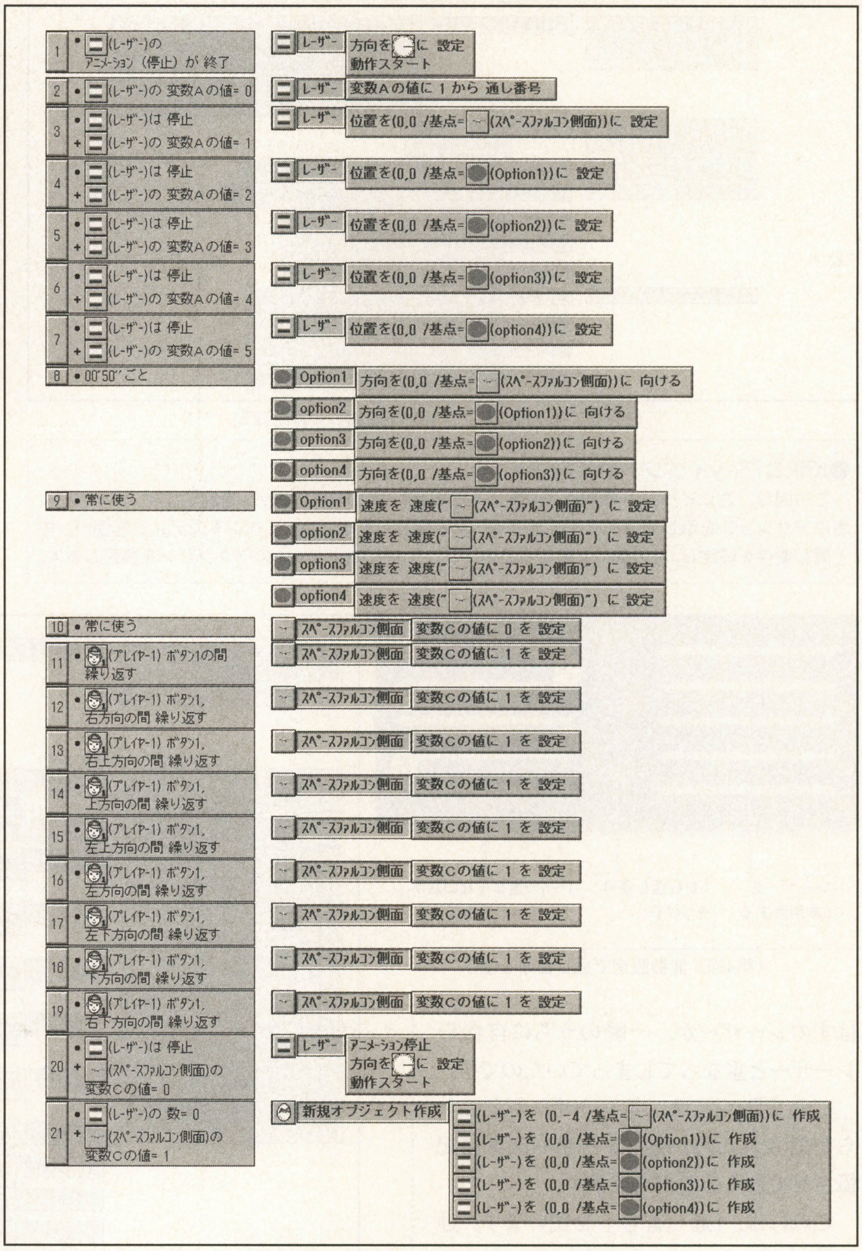
この中で3番が，通し番号をつけるイベントです。ここでは，レーザーの変数Aに1から通し番号を記憶させています。レーザーはオプションのぶんも含め，つねに5本発射されるので，レーザーの変数Aには，1〜5の値が設定されることになります。イベントの条件が「レーザーの変数A＝0」となっているのは，キャラクターが作成された直後は変数の値が0となっているためで，この条件に合致して通し番号が振られれば，もうそのレーザーはこのイベントに引っかかることはありません。つまり，レーザーが作成された最初の1回だけ通し番号をつけるための条件なのです。

4〜8番が，それぞれのキャラクターの位置にレーザーを移動させるイベントです。これは，**第2図**の3番のイベントをキャラクター別にわけたものです。通し番号によってわけられたレーザーを，このイベントで各キャラクターと一対一に対応させます。

これでようやく，オプションからのレーザー発射ができあがりました（**第6図**）。



《第6図》オプションから発射されたレーザーも，きちんと誘導されている！



1	● (レーザー)の アニメーション（停止）が 終了	レーザー	方向を に 設定 動作スタート
2	● (レーザー)の 変数Aの値= 0	レーザー	変数Aの値に 1 から 通し番号
3	● (レーザー)は 停止 ＋ (レーザー)の 変数Aの値= 1	レーザー	位置を(0,0 /基点= (スペースファルコン側面))に 設定
4	● (レーザー)は 停止 ＋ (レーザー)の 変数Aの値= 2	レーザー	位置を(0,0 /基点= (Option1))に 設定
5	● (レーザー)は 停止 ＋ (レーザー)の 変数Aの値= 3	レーザー	位置を(0,0 /基点= (option2))に 設定
6	● (レーザー)は 停止 ＋ (レーザー)の 変数Aの値= 4	レーザー	位置を(0,0 /基点= (option3))に 設定
7	● (レーザー)は 停止 ＋ (レーザー)の 変数Aの値= 5	レーザー	位置を(0,0 /基点= (option4))に 設定
8	● 00'50"ごと	Option1	方向を(0,0 /基点= (スペースファルコン側面))に 向ける
		option2	方向を(0,0 /基点= (Option1))に 向ける
		option3	方向を(0,0 /基点= (option2))に 向ける
		option4	方向を(0,0 /基点= (option3))に 向ける
9	● 常に使う	Option1	速度を 速度(" (スペースファルコン側面)") に 設定
		option2	速度を 速度(" (スペースファルコン側面)") に 設定
		option3	速度を 速度(" (スペースファルコン側面)") に 設定
		option4	速度を 速度(" (スペースファルコン側面)") に 設定
10	● 常に使う	スペースファルコン側面	変数Cの値に 0 を 設定
11	● (プレイヤー1) ボタン1の間 繰り返す	スペースファルコン側面	変数Cの値に 1 を 設定
12	● (プレイヤー1) ボタン1, 右方向の間 繰り返す	スペースファルコン側面	変数Cの値に 1 を 設定
13	● (プレイヤー1) ボタン1, 右上方向の間 繰り返す	スペースファルコン側面	変数Cの値に 1 を 設定
14	● (プレイヤー1) ボタン1, 上方向の間 繰り返す	スペースファルコン側面	変数Cの値に 1 を 設定
15	● (プレイヤー1) ボタン1, 左上方向の間 繰り返す	スペースファルコン側面	変数Cの値に 1 を 設定
16	● (プレイヤー1) ボタン1, 左方向の間 繰り返す	スペースファルコン側面	変数Cの値に 1 を 設定
17	● (プレイヤー1) ボタン1, 左下方向の間 繰り返す	スペースファルコン側面	変数Cの値に 1 を 設定
18	● (プレイヤー1) ボタン1, 下方向の間 繰り返す	スペースファルコン側面	変数Cの値に 1 を 設定
19	● (プレイヤー1) ボタン1, 右下方向の間 繰り返す	スペースファルコン側面	変数Cの値に 1 を 設定
20	● (レーザー)は 停止 ＋ (スペースファルコン側面)の 変数Cの値= 0	レーザー	アニメーション停止 方向を に 設定 動作スタート
21	● (レーザー)の 数= 0 ＋ (スペースファルコン側面)の 変数Cの値= 1	新規オブジェクト作成	(レーザー)を (0,-4 /基点= (スペースファルコン側面))に 作成 (レーザー)を (0,0 /基点= (Option1))に 作成 (レーザー)を (0,0 /基点= (option2))に 作成 (レーザー)を (0,0 /基点= (option3))に 作成 (レーザー)を (0,0 /基点= (option4))に 作成

《第7図》ボタン操作を改良したイベント設定

ボタンを押す時間で変化をつける

つぎに，ボタン操作について少し考えてみましょう。

現段階では，ボタンを押した瞬間にレーザーの発射が開始され，ボタンを離そうが押しっぱなしにしようが，レーザーの長さは一定です。

また，レーザーが発射された場合，つぎのレーザーを撃つにはボタンを押し直さなくてはなりません。

これを，

①レーザー発射途中でボタンを離したら，その時点でレーザーの長さを固定する

②ボタンを押しっぱなしの状態は，つぎのレーザーを発射する

というようにしたいと思います。

第7図が，上記のようにした場合のイベント設定です。

①を実現するためには，「レーザー発射中」でなおかつ「ボタンが押されていない」状態のときに，レーザーがのびるアニメーションを停止させて，レーザーを移動させるようにしてしまいます。

まず，ボタンの状態を知るために，10番～19番でボタン1の内容を自機の変数Cに入れています。そして，20番のイベントがレーザー発射途中でボタンが離された場合の処理です。

②は，21番のイベントで実現しています。このイベントは，**第3図**までの1番のイベントとほぼ同じことをしています。ちがうポイントは，**第3図**までの条件が「ボタンが押されたとき」だったのに対し，**第7図**では「自機の変数Cが1」となっている点です。

変数Cにはボタン1の状態が入っているため，ボタンが押された瞬間に限らず，押しっぱなしの状態でもレーザーを発射するようになります。

まとめ

さて，いかがでしたでしょうか。かなり目的に近いレーザー攻撃が実現できたと思います。

次号は…，まだきめていないのですが，さらにパワーアップしたシューティング・ゲームが作れるテクニックを紹介したいと思います。

Klik＆PlayゲームコレクションII プレゼント当選者発表！

第2回Klik＆Playゲームコンテストの優秀作品を収録したCD-ROMソフト『Klik＆PlayゲームコレクションII』。当選者は，つぎのかたに決定しました。おめでとうございます！

宮城県仙台市	千葉裕太さん（19才）
東京都江東区	大恵　孟さん（14才）
福井県福井市	青木尚斗さん（17才）
滋賀県城陽市	片山覚嗣さん（13才）
鳥取県八頭郡	山岡勇樹さん（18才）

Macintosh用日本語BASIC

Future BASIC II プログラミング・セミナー

テーマ7「コントロール入門」

TEXT & Programming：手賀俊行

Future BASIC II 日本語版　標準価格49,800円
問い合わせ先
モード（株）
〒271　千葉県松戸市根本 122-1-B1
☎0473-60-3224

Future BASIC II をお使いの方には発売元からディスクが届いていることと思いますが，FB日本語版がアップグレードしました。

今回は，アップグレードされて便利になった機能の紹介もしながら，ボタンなどのコントロールを使ったアプリケーションを作成していきます。

アップグレードしてみたら…

今月のテーマに取りかかる前に，FBのアップグレードがまだの人は，そちらを先に済ませてしまいましょう。

アップグレードを行なうと，FBが2.3に，PGが4.3.1にとそれぞれバージョンが上がります。

アップグレードによって，例えばFBでカラー印刷することが可能になります。また印刷処理コードにも改良が施されているようです。

それから私が一番うれしいのは，PGにメニュー定数エディタが追加されたことです。

従来のバージョンでは，_FileMenuのような定数を＊.GLBLファイルに書いておいても，その後でPGを起動して変更を保存すると，ファイルが上書きされ，せっかく定義した定数が消えてしまうという不都合がありました。

メニュー定数エディタを使うと，こんな面倒な思いはしなくてすみます。：：：＊.GLBLファイルのバックアップをとっておく必要もありません。

なお，コラム記事“Future BASIC II TOOLS”の紹介もご覧になってください。FB II TOOLSには便利なツールが豊富に含まれています。

アラームアプリケーション

さて，今までお絵描きアプリケーションを作ってきたわけですが，よくよく考えてみると，ボタンやスクロールバーのようなコントロールの処理についてはまったく解説していませんでした。

そこで今月から数回にわけて，コントロールを使った簡易アラームアプリケーションを作成していくことにします。

機能としては

1. 現在時刻を表示する
2. アラームを設定する
3. 指定された時間になるとダイアログを表示する

程度のものにしましょう。

使用するコントロール

アラームアプリケーションで用いるコントロールは次のようなものです。

● プッシュボタン

「OK」および「キャンセル」ボタンとして使います。

● ラジオボタン

時刻表示を12時間制または24時間制の間で切り替えるために使います。

● チェックボックス

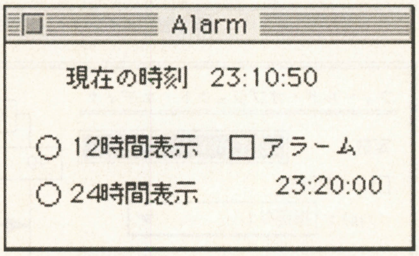
アラームをオン・オフするためのものです。

● スタティックテキストフィールド

時刻を文字列として表示するフィールドです。

必要なウィンドウ

まず，アラームアプリケーションが起動している間は，常に表示されているメインウィンドウ（**第1図**）を用意します。



Alarm

現在の時刻　23:10:50

○ 12時間表示　□ アラーム

○ 24時間表示　23:20:00

《第1図》メインウィンドウ完成予想図

このウィンドウには現在時刻が表示されていて，ラジオボタンを切り替えると12時間／24時間表示の変更が行なわれます。

また，アラームが設定されているかどうかを表すチェックボックスも含まれていて，これをオンにするとアラーム設定ウィンドウを開くようにします。もちろん，オフにすると，アラーム設定を無効にしないといけません。

このように，メインウィンドウには複数のコントロールが含まれます。ですから，今回はメインウィンドウのみをデザインすることにしましょう。

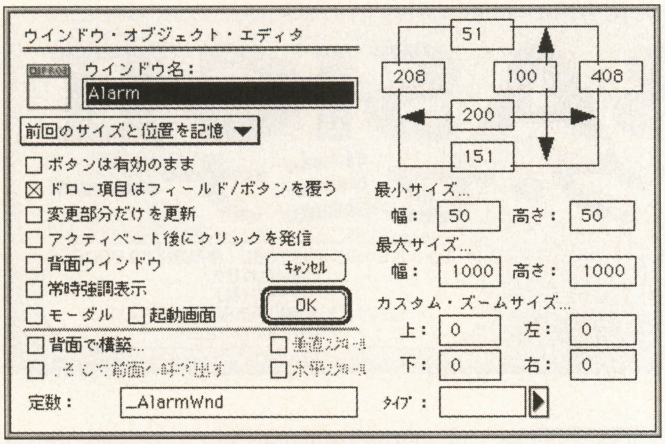
メインウィンドウの作成

まず，新しいプロジェクトを開き，それをAlarm.RSRCという名前で保存してください。

次に，このプロジェクトに最初のウィンドウを作成します（「ウィンドウ」メニューの「新規ウィンドウ」項目を選ぶ）。

メインウィンドウはユーザーにサイズ変更などをされてしまうと具合が悪いので，ウィンドウスタイルを変えておかないといけません。

「ウィンドウ」メニューの「ウィンドウ仕様を編集…」項目を選択し，各設定


ウインドウ・オブジェクト・エディタ

ウインドウ名：Alarm

前回のサイズと位置を記憶

☐ ボタンは有効のまま
☒ ドロー項目はフィールド/ボタンを覆う
☐ 変更部分だけを更新
☐ アクティベート後にクリックを発信
☐ 背面ウインドウ
☐ 常時強調表示
☐ モーダル ☐ 起動画面
☐ 背面で構築…
☐ そして前面へ呼び出す
☐ 垂直スクロール
☐ 水平スクロール

定数：_AlarmWnd

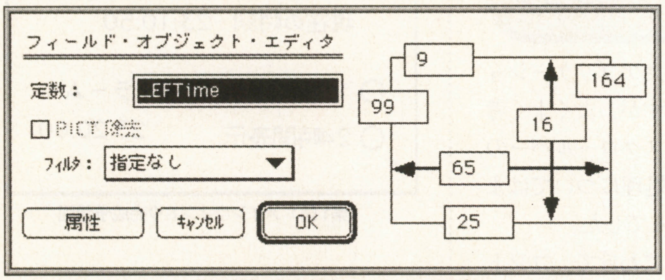
最小サイズ…
幅：50 高さ：50

最大サイズ…
幅：1000 高さ：1000

カスタム・ズームサイズ…
上：0 左：0
下：0 右：0

タイプ：

《第2図》メインウィンドウの仕様

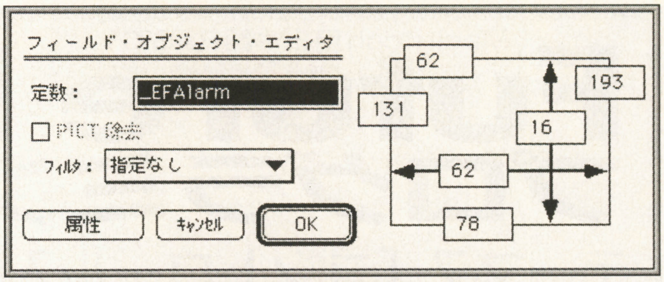

フィールド・オブジェクト・エディタ

定数：_EFTime

☐ PICT 除去

フィルタ：指定なし

《第3図》時刻表示フィールドの設定

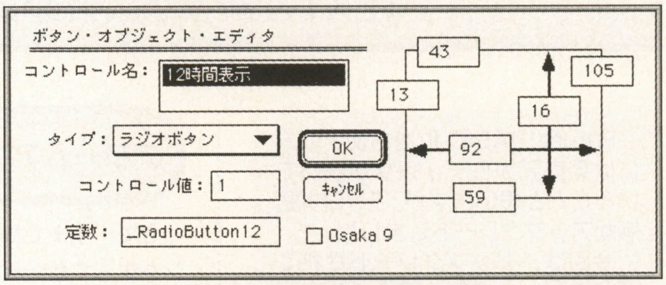

フィールド・オブジェクト・エディタ

定数：_EFAlarm

☐ PICT 除去

フィルタ：指定なし

《第4図》アラーム指定時刻フィールド


ボタン・オブジェクト・エディタ

コントロール名：12時間表示

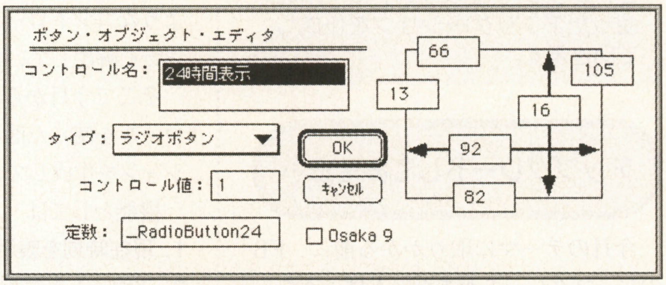
タイプ：ラジオボタン

コントロール値：1

定数：_RadioButton12

☐ Osaka 9

《第5図》12時間表示のラジオボタン


ボタン・オブジェクト・エディタ

コントロール名：24時間表示

タイプ：ラジオボタン

コントロール値：1

定数：_RadioButton24

☐ Osaka 9

《第6図》同じく24時間表示のラジオボタン

を**第2図**と同じにしてください。ちょっとわかりにくいですが，サイズ変更不可の，クローズボックスを持つスタイルに設定されていることに注意してください。

ウィンドウ本体の設定が済んだら，あとは**第1図**に示した完成図を目指して，コントロールを配置していくことになります。

なお，どのコントロールも，サイズは適当でかまいません。正確に図と同じ設定にしなくても問題はないので安心してください。

テキストフィールドの配置

それでは，まず簡単そうな（？）コントロールから手をつけていきましょう。テキストフィールドコントロールを全部で三つ，ウィンドウ上に配置してください。これらはすべて，ユーザーが変更できないように固定フィールドにし，また枠を表示しないように設定します。

そのうちの一つは「現在の時刻」というテキストを入力するだけで設定はおしまいです（**第1図**のように見えれば十分です)。これは単にユーザーに情報を与えるだけのフィールドですから，プログラム実行中にコントロールに対して何らかの処理を行なう必要はありません。

さて，次に，現在時刻を表示するためのフィールドを設定しましょう。このフィールドは，時間が経つとともに，内容を書き換えていく必要があるので，ちゃんとした名前(定数）をつけておかないといけませんね(**第3図**)。名前を_EFTimeにするのを忘れないでください。

それから，最後に，アラームの設定時間を表示しておくフィールドにとりかかります。これも，ユーザーが指定した時間を正しく表示するために，プログラム中で文字列を書き換えないといけません。**第4図**のように名前（定数）を与えて，プログラムからアクセスできるようにしておきましょう。

ラジオボタンとチェックボックス

さあ，あとはボタン系のコントロールを三つ作成すればメインウィンドウが完成します。

まずは，ラジオボタンを二つ新規作成し，**第1図**のように揃えて配置してください。

そして，片方のボタンを**第5図**に示したように設定します。これも定数名を忘れずに。このボタンがオンになっていれば，時刻は12時間表示しなければいけません。

まったく同様にして，24時間表示を選択するためのラジオボタンを，**第6図**と同じ設定にしてください。

これらを関連づけて処理する方法は次回に説明します。

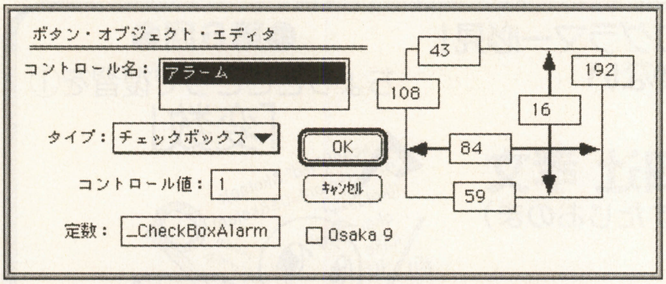
最後に残ったのは，アラームのオン・オフ切り替えを担当するチェックボックスです。設定を**第7図**に示しました。

このように，ボタン系（プッシュボタン，ラジオボタン，チェックボックス）のコントロールは，まったく同様に設定することができます。

標準メニューをゴリゴリ削る！

これでメインウィンドウのデザインはすんだことになります。

それでは次に，今回のアップグレードで扱いが楽になったメニューの作成もや


ボタン・オブジェクト・エディタ

コントロール名：アラーム

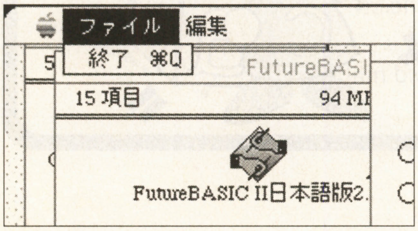
タイプ：チェックボックス

コントロール値：1

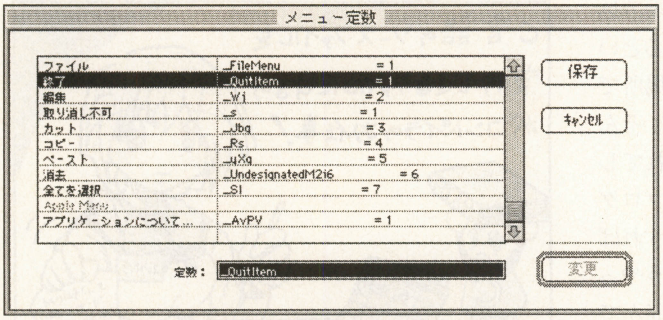
定数：_CheckBoxAlarm

☐ Osaka 9

《第7図》アラームのオン・オフをトグルするチェックボックス



《第8図》スリムになった（やせこけた）メニュー


メニュー定数

ファイル	_FileMenu	= 1
終了	_QuitItem	= 1
編集	_Wi	= 2
取り消し不可	_s	= 1
カット	_Jbq	= 3
コピー	_Rs	= 4
ペースト	_uXq	= 5
消去	_UndesignatedM2i6	= 6
全てを選択	_Sl	= 7
Apple Menu		
アプリケーションについて…	_AvPV	= 1

定数：_QuitItem

《第9図》アップグレードで追加されたメニュー定数エディタ

COLUMN

Future BASIC II TOOLSで機能を強化

FBのアップグレード版（Ver2.3）と同時に発表された「Future BASIC II TOOLS」（送料，税込み29,800円）。

その機能をいくつかの観点から紹介します。なお，解説を省略した部分もありますので，興味のある人はTOOLSのパンフレットを読んでみるか，モード㈱さんに問い合わせてみるといいでしょう。

● ネットワーク

ネットワーク接続されたコンピュータ間でAppleTalkプロトコルを使用してデータ交換する場合，TOOLSのAppleTalkフィルタを使えば簡単に通信が行なえるようになります。

通信ゲームなど，流行りのネットワーク対応プログラムを作成するのに役に立つでしょう。

また，自分のアプリケーションがネットワーク上でいくつ起動されているかをチェックできるNetCheckというフィルタも含まれます。これを使うとサイトライセンスなどの管理が可能になるでしょう。

● グラフィックス

現在広く使われているJPEG・TIFF・GIFなどの画像ファイルを自前のプログラムで正しく読み書きするのは大変です。

ところが，TOOLSが提供するコンバータを使うと上記の三つのフォーマットが処理できるようになります。もちろん，マックの標準的な画像形式PICTやマックペイント形式PNTGも扱えます。ユーザーはファイルの入出力にかかわる必要がありません。

また，こうしたコンバータの使いかたも含め，グラフィックス，プログラミングのサンプルとして役に立つペイントプログラムのソースも提供されます。

● アプリケーション間通信

TOOLSにはAppleEventを処理するフィルタも含まれています。

これにより，AppleEventと呼ばれるイベントを通じて，他のアプリケーションとの通信を行なうことができます。

具体的には，他アプリケーションの起動や終了，ドキュメントファイルのオープンなどが可能になります。

また，自分自身のプログラムでも，ファインダーとの通信を行儀よく（？）行なうことができます。

ってみましょう。

しかし，アラームアプリケーションでは，メニューははっきり言って不要ですので，PGが用意してくれる標準メニューをザクザクとシェイプアップすることにします。

まず，「フォント」「サイズ」「スタイル」の各メニューを消します。

「編集」メニューもまったく必要ないのですが，これは一応マックアプリケーションの身だしなみなので残しておきます。

あとは「ファイル」メニューですが，必要そうなのは「終了」項目だけなので，他は全部消してください。

こうして，用意されていたメニューはほとんど削られて，最終的に**第8図**のようになります。

メニュー定数エディタ

それでは，アップグレードに際して追加されたメニュー定数エディタを使ってみましょう。

「開発」メニューの「メニュー定数」を選んでください。**第9図**のような画面が現れます。

ここで，例えば_FileMenuとか_QuitItemのように，自分がわかりやすい定数をメニューに割り当てておくと，見やすいメニュー処理のプログラムを書くことができます。

ここでは「ファイル」メニューの「終了」項目しかないので，**第9図**に示したとおり，二つ定数を定義しておきます。

余談ですが，「終了」メニュー項目はFBが勝手に処理してくれるので，アラームアプリケーションではメニューハンドラを書く必要はありません。一応メニュー定数を設定してみただけです。

とりあえずコンパイル

では，今までの行なってきた作業を保存して，PGを終了させてください。

メインウィンドウがどのように表示されるのかを確かめるために，実際にコンパイルしてアプリケーションを起動してみましょう。

まず，Alarm.MAINをダブルクリックして，FBを立ち上げてください。

そして，いつもどおりに，プロジェクトマネージャーの「命令」メニューから「プロジェクトをビルド」を選択します。ちょっと待つとAlarmアプリケーションが出来上がります。

完成したAlarmアプリケーションを起動してみると，ラジオボタンが黒く塗られていないので，なんか変な感じがします。それでもメインウィンドウに配置したコントロールが正しく表示されることは確認できますよね。

次回はプログラムを作ります…

えー，今月はぜんぜんプログラムを組まずに終わってしまいました。申し訳ありません…。

というわけで（？），次回はコントロールの処理を中心に，アラームアプリケーションに必要なプログラムを加えていきます。

また，誌面が許せば，タイマーの取り扱いについても解説しようと思っています。

ハロー！C言語ワールド

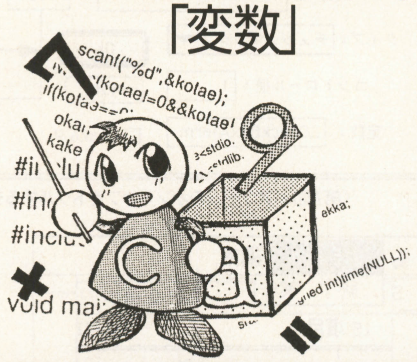
学生＆未来のプログラマー必見！
今度こそつまずかない
C言語講座

四辻 孝文
（すたじおのま）

●第6回●

ちょっとここらで復習を①

「変数」


scanf("%d",&kotae);
if(kotae!=0&&kotae!
okai
kake
#include
stdio.
stdlib.
ekka;
(unsigned int)time(NULL));
void mai

さて，この「ハローC言語ワールド」も6回目，もう半年になるんですね。そこで今回はこれまで話した中で「ちょっとツッコミが足りなかったかな」という部分について，復習を兼ねながらお話ししていこうと思います。

C言語って？

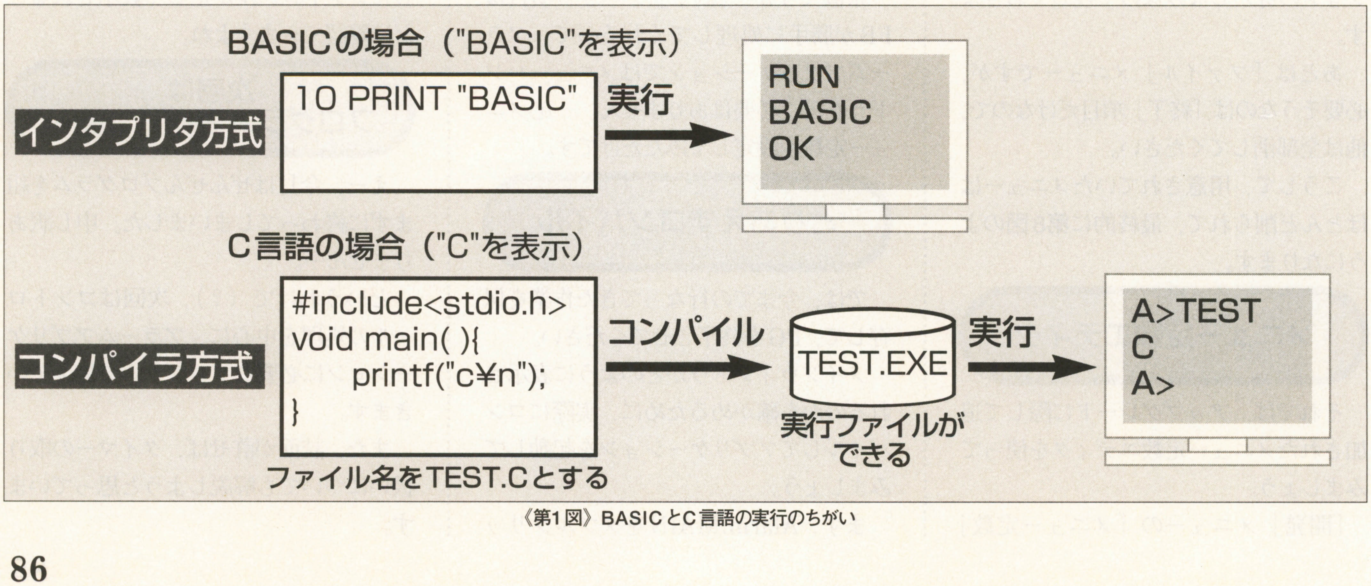
まずC言語とはどんなものなのか考えてみましょうか。C言語はコンパイラ方式*のプログラミング言語なので，プログラムを書いてもそのままでは実行できないんでしたね。プログラムを実行できるようにするには「コンパイル」という作業を行なって実行形式のファイルを作る必要があります。ここがBASICなどのインタプリタ方式*のプログラミング言語との大きなちがいです。

N88-BASICなど，多くのBASIC環境では，プログラムを読み込む・入力する・実行するといったことはすべて同じ場所でやっていたと思います。そんなBASICの環境に慣れてしまった人は「C言語のプログラムって，どこで入力すればいいんだ？」とか「どうやって実行するんだ?」と悩んでしまうかもしれません。

C言語では，プログラムの書いてあるファイル自体は，テキスト形式で保存してさえあげれば，どのソフトを使って書いてもいいんです。普通はエディタ*を使って書くようですが，C言語のプログラムは半角文字で書かなければいけないってことと，保存するファイルの拡張子*を「.C」にすることに注意すれば，別にワープロ・ソフトで書いても全然問題ありません。その気になれば，DOSのコマンドラインから，ファイルにリダイレクトして書いたっていいんです。まあ，お勧めはしませんが…。

C言語のソースファイルを実行できるファイルにするのがコンパイラのお仕事！
MATH
STDIO
STDIO
TIME
コンパイラ
#include <stdio.h> void main() {
1101101
1001011

実行するにはプログラムの書いてあるファイル（これをソース・ファイルといいます）をコンパイルして，実行できるファイルにしなければいけません。方法は使っているCコンパイラによってちが


BASICの場合（"BASIC"を表示）
インタプリタ方式
実行
C言語の場合（"C"を表示）
コンパイラ方式
コンパイル
TEST.EXE
実行ファイルができる
実行
ファイル名をTEST.Cとする

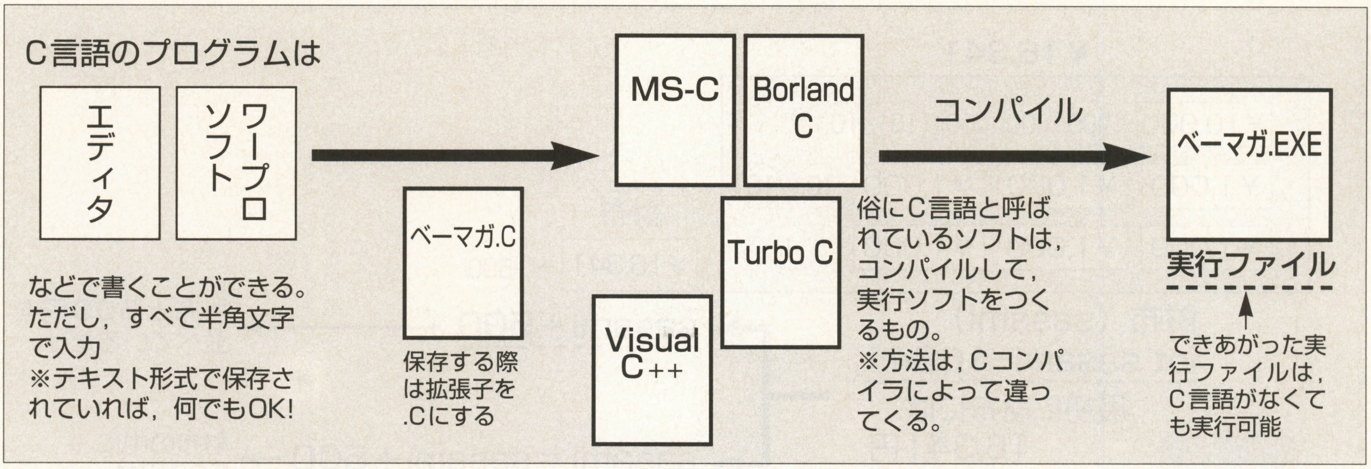
```
10 PRINT "BASIC"
```

```
RUN
BASIC
OK
```

```
#include<stdio.h>
void main( ){
    printf("c¥n");
}
```

```
A>TEST
C
A>
```

《第1図》BASICとC言語の実行のちがい


C言語のプログラムは
エディタ
ワープロソフト
などで書くことができる。ただし，すべて半角文字で入力
※テキスト形式で保存されていれば，何でもOK!
ベーマガ.C
保存する際は拡張子を.Cにする
MS-C
Borland C
Turbo C
Visual C++
コンパイル
俗にC言語と呼ばれているソフトは，コンパイルして，実行ソフトをつくるもの。
※方法は，Cコンパイラによって違ってくる。
ベーマガ.EXE
実行ファイル
できあがった実行ファイルは，C言語がなくても実行可能

《第2図》C言語にはいろいろあるけど…

うので，なんとも言えませんが，マニュアルをみれば大体最初のほうに書いてあると思います。

C言語にもいろいろある

さて“C言語”と一言で呼んでいますが，Cコンパイラ・ソフトには，じつにいろいろな種類があります。Lattice CやBorland C，Turbo Cなどです。Windowsの環境ならMicrosoft Visual C++とかBorland C++などがありますね。ここでちょっと気になりませんか？C++ってC言語と同じものなんでしょうか？

答を言ってしまうと「ちがうもの」です。C++はCのスーパーセット言語で，オブジェクト指向の言語です。でもC++はC言語の機能をほとんど含んでいるため，C言語のソースも実行することができるというわけです。

方言の問題

さまざまな機種のいろんなBASIC（これをBASICの処理系という）を使ったことがある人なら，よくわかると思いますが，プログラミング言語には「方言」があります。「方言」というのは処理系によるプログラムの表現のちがいのことです。

たとえばN88-BASICではマウスの座標を調べるのに「MOUSE」という命令を使いますが，MSX-BASICでは「PAD」コマンドで調べます。ほかにもMSXにはスプライトの機能があるので「PUT SPRITE」という命令がありますが，スプライトを持たない98のN88-BASICには相当する命令はありません。

このように同じプログラミング言語でも処理系によって，命令などに表現のちがいがでてきます。これを「方言」というのです。

BASICの場合は，とくに方言がひどいことで有名ですが，これはプログラムを組む人にとっては，困った問題です。私もMSX-BASICに慣れていたため，N88-BASICを使ったときに「FOR I=0 TO 10」などのスペース（空白）を省略し「FORI=0TO10」と書いたら「Syntax error」となり，「ウガー」とか叫んだ記憶があります（笑）。

C言語の規格

それではC言語ではどうなんでしょうか？じつはC言語も最初のうちはK&R*の言語仕様にあいまいな部分があり，解釈のちがいなどによる方言が発生し，互換性に問題が出てきました。そこでANSI*によって規格化が行なわれ，ANSI Cが誕生しました。

現在発売されているCコンパイラは，まずまちがいなく，このANSI Cに準拠しているので，とりあえずANSI Cで規定された範囲でプログラムを作成する分には，なにも問題ありません。

でも今のCコンパイラにはANSI Cの機能以外にも，いろんな便利な機能があります。この講座ではそういうものを使ってしまうと，特定の処理系でしか動かなくなってしまうことがあるので，とりあえずはこのANSI Cの範囲でやっていきたいと思います。

そんなわけなので，CコンパイラはANSI Cに準拠しているものならどんなものでもOKです。私がサンプル・プログラムを作るときに使っているのもHI TECH CというMSXのフリーウエアですしね。

変数ってなんだっけ？

ここからはプログラミングに直接関係のあることを話していきましょう。まずは変数です。さて「変数」ってどういうものでしたか? 多分こう答える人が多いんじゃないでしょうか。

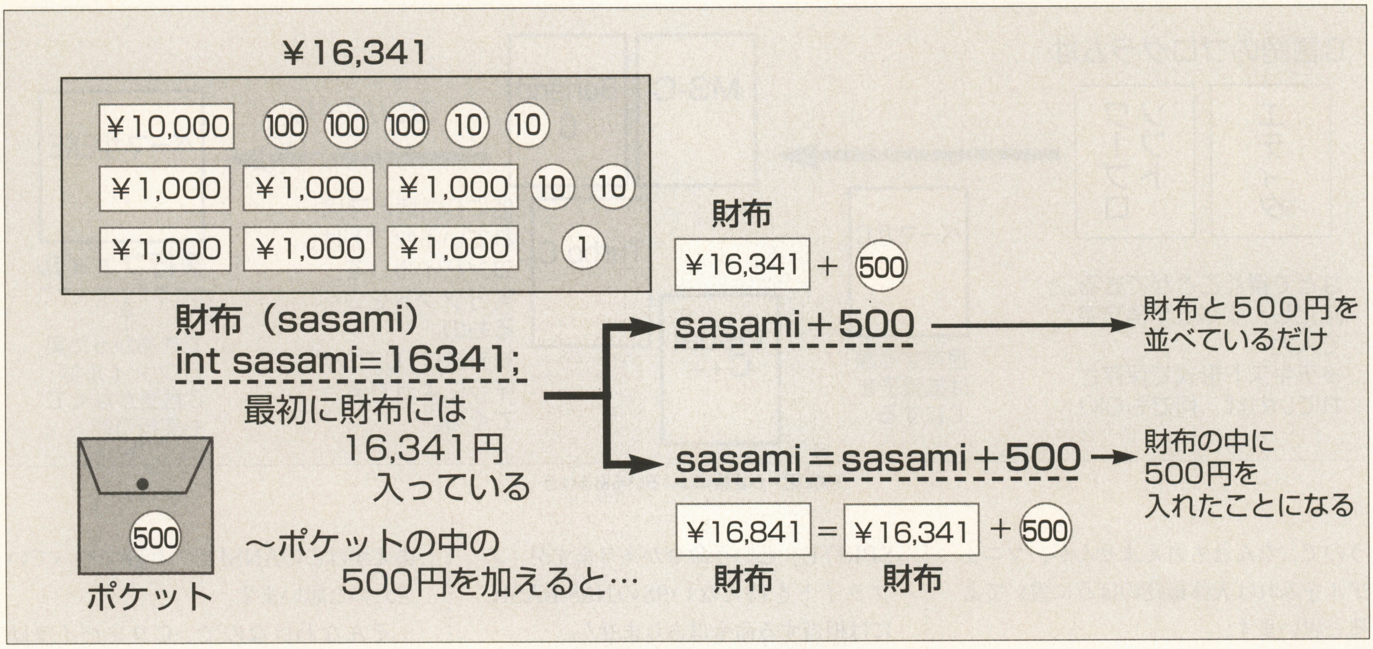
「値をしまっておくための箱みたいなものだ」と。

わかっていればいいんですが，この変数というのは結構厄介で，わからない人にはとことんわからないみたいです。というのは，変数の考えをわからなくしているものに，数学の公式としてみると明らかにおかしな書きかたが存在することです。たとえば，「a = a + 1」という形の表現などがそのひとつです。コレって，どうみても数学的にはまちがいですものね。

今回は，ちょっと説明の仕方を変えて，具体的なもので，この「変数」について説明しようと思います。

お財布を拝借

ちょっと財布を取り出してみてください。中にいくら入ってましたか？ 例として私の財布には･･･16,341円入ってい


¥16,341
¥10,000
100
100
100
10
10
¥1,000
¥1,000
¥1,000
10
10
¥1,000
¥1,000
¥1,000
1
財布（sasami）
int sasami=16341;
最初に財布には16,341円入っている
500
ポケット
～ポケットの中の500円を加えると…
財布
¥16,341 ＋ 500
sasami＋500
財布と500円を並べているだけ
sasami＝sasami＋500
財布の中に500円を入れたことになる
¥16,841 ＝ ¥16,341 ＋ 500
財布
財布

《第3図》財布を使った変数の話

ました。

ついでにこの財布に名前を付けてあげましょう。財布の「さ」をとって「sasami」とでもしましょうか。

…お，ポケットに500円入ってました。これも財布「sasami」に入れておきましょう。これで中には16,841円入っているはずですね。

いまの行動をC言語で

それでは，これをC言語で書いてみることにします。

● 財布に16,341円入っています

まず，財布「sasami」を作らなければいけません。

私は今，財布を持っていましたが，このC言語のプログラムの中には，まだ財布は用意されていません。そこで財布を使えるように「これから「sasami」という財布をつかうぞ」と宣言するのです。C言語で書くと

```
int sasami;
```

というようになります。とりあえずここでは，「int」という部分は考えなくてもいいです。

さて，これで財布は用意できました。財布には16,341円入っていましたよね。つまり初期値は“16341”にしなければいけません。

```
int sasami = 16341;
```

となります。ここで本当にお金が入っているか表示してみましょう。画面に表示させるには「printf」関数を使います。

```
printf（"財布の中には %d円¥n",
sasami）;
```

「printf」関数の書式はこの際あまり気にしなくてもいいのですが，一応説明しておくと，画面にはダブルクォーテーション「“」に挟まれた部分が表示されます。そのとき「%d」の部分が「sasami」の値に置き換わります。「¥n」は改行の印です。

● ポケットにあった500円を財布に！

つぎはポケットに入っていた500円ですね。500を「sasami」に足せばいいはずですね。それを表示させてみます。

```
printf（"500円みーっけ %d円¥n",
sasami + 500）;
```

でもちょっと待ってください。これだけではだめですね。だって「sasami」の中身は変わってないでしょ？ これだと，財布の横に500円をただ並べたようなものです。

500円をちゃんと財布「sasami」の中にしまうには，「sasami」に値を入れてあげなければいけません。さて，もともと入っていたお金は「sasami」の値でしたね。それでは式はどうなるんでしょう？

```
sasami = sasami + 500;
```

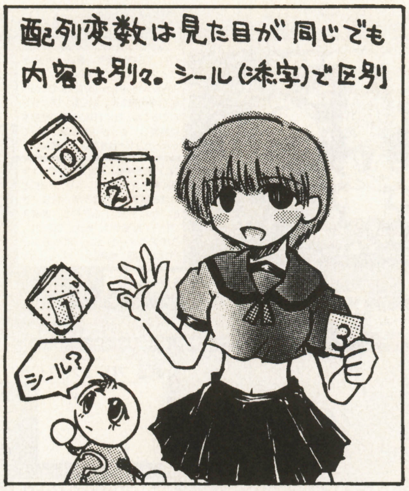
ですね。あれ？ これって最初に話したおかしな式と同じ形ですね。つまりC言語では「=」は「等しい」ではなく，右辺

言葉の説明

エディタ：文章やプログラムを書くためのソフト。それだけだと「どこがワープロとちがうの？」と聞かれそうですが，エディタは印刷することを目的としていないので，文字の修飾やページのレイアウトといった機能はついていません。そのかわりに処理が速く，大きなファイルが扱えるなどの特徴があります。

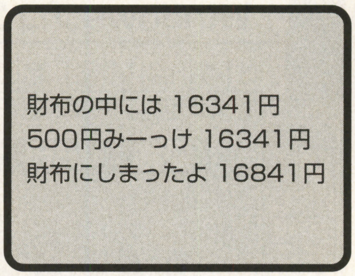
拡張子：ファイル名の後ろ，ピリオドのあとにつく3文字以内の文字のこと。タイプ名と呼ぶこともある。「TEST.BAS」というファイル名なら「.BAS」の部分。C言語のプログラムの場合「.C」にするという決まりがあるので，「KOSAKIN.C」とかのファイル名にする必要がある。

コンパイラ方式：実行前にソース・ファイルを一度にマシン語化して実行形式ファイルを作り，それを実行するタイプのもの。ソース・ファイルはそのままでは実行できない。



《プログラム・リスト1》差を求める関数を

```
#include<stdio.h>

void main(){
    int sasami = 16341;
    printf("財布の中には %d円¥n",sasami);
    printf("500円みーっけ %d円¥n",sasami + 500);
    sasami = sasami + 500;
    printf("財布にしまったよ %d円¥n",sasami);
}
```



```
財布の中には 16341円
500円みーっけ 16341円
財布にしまったよ 16841円
```

▲リスト1の実行結果

名前	シールの番号	金額
財布「sasami」	(0番のシール)	16,841円
財布「sasami」	(1番のシール)	2,300円
財布「sasami」	(2番のシール)	32,010円

第1表

の計算結果を左辺に代入するという意味なんです。そしてもうわかったと思いますが，この財布こそが変数なわけですね。

最後にこれを表示してみましょう。

printf ("財布にしまったよ %d円¥n", sasami) ;

とすればいいですね。これでプログラムができました（**プログラム・リスト1**）。実行してみましょう。

同じ財布が三つ

ついでに友達ふたりの財布も見せてもらいました･･･。あれ？ ふたりとも私の財布とまったく同じです。すごい偶然です。同じ財布なんで名前も同じ「sasami」にします。でも，それだとどれが誰のだかわからなくなってしまうので，シールを貼ることにします。

シールは私のが0番，ひとり目の友達が1番，ふたりめが2番です。

これで見た目と名前が同じ財布が3個できました。3個とも見た目は同じですが，中に入っている金額はちがいます。そして，それぞれの財布3個は貼ってあるシールで区別できますね。金額をしらべて表にしてみます（**第1表**）。

C言語では同じ名前でいくつかの変数（この場合財布）をあつかう場合，配列変数というものを使います。この場合

int sasami[3];
sasami[0] = 16841;
sasami[1] = 2300;
sasami[2] = 32010;

となります。最初の「int sasami[3];」というのが変数を用意する部分で，ここの「[3]」の部分が要素数になります。ここで注意しなきゃいけないのは，配列変数の添字（大カッコ[ ]の中の数字の部分のこと）は，“0から要素数－1まで”になることです。この場合，要素数は3なので， 添字は0から2になるんですね。

配列変数は1個ごと別々に使うぶんには普通の変数と同じように使えますね。しかし，配列変数が便利だと感じるのは，たとえば，10人分の成績を表示しようとする場合などです。

「int ten0,ten1…ten9;」とやっていたのでは変数が多くなって管理が大変ですし，似たような名前だけど，それぞれ別々の変数なので計算式も個別に書かなければいけません。たとえ変数名以外まったく同じ式でもです。

これを「int ten[10];」と配列変数にすれば変数の管理が楽になります。計算式も添字の部分を変数で「ten[n] = a + b」と書けば同じような式をいくつも書かなくてすみます。

どうですか？ 変数というものについてわかってもらえましたか？ 一度どんな感じのものなのかわかってしまえば，「なんでこれが理解できなかったんだろう」ということになります。とくに配列変数は，最初はわかりづらいかもしれませんが，そのうち普通に使えるようになります。慣れてしまえばこっちのもんです。

終わりに

さて，どうでしたか？ どうも復習と言うより，今までの補足説明のような感じになってしまいました。今回は「変数」について復習してみました。

これでC言語について興味を持ってもらえればうれしいです。次回は復習その②ということで，「関数」についてふれてみたいと思います。

それじゃまた来月まで，バイバイ！

インタプリタ方式：ソース・ファイルが文ごとにマシン語に変換され，実行されるもの。この場合，実行ファイルとソース・ファイルは同じものである。バグ取りが楽だが，実行速度が遅い。

K&R：「The C Programming Language」の通称。K&Rとは著者のBrian W.KernighanとDennis M.Ritchieのこと。ANSI Cができるまでの C言語の標準になっていた。

ANSI：「American National Standards Institute」（米国標準規格協会）のこと。日本でいうJISのようなもの。ちなみに「アンシー」と読む。ANSI CはX3.159-1989に規定されている。

ヘッダ・ファイル：よく使う関数を機能ごとにまとめたもの。組み込むことをインクルードという。

応用自由自在！
Windowsプログラミング環境をモノにする！

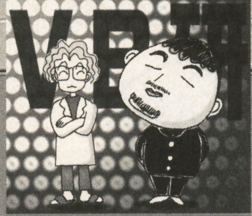
愛称：VB研

Visual（ビジュアル） Basic（ベーシック）研究所

所長●竹宮 恵亀 Keiki Takemiya
Illustration●Jun Ishiguro

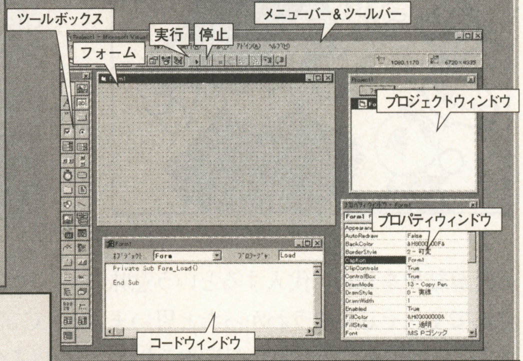
第4部　第12回
ついに卒業制作！ インターネット対戦ゲーム中編（サーバ・プログラム）

みなさん，Visual Basic最新バージョンVB5.0はもう手に入れましたか？　私はちょいと忙しさにカマけて，全然使っていません。第5部ではドドーンと紹介するので，楽しみにしてくださいね！　さて，それでは前号に引き続き第4部最終回ネタとして，ネットワーク上で対戦ゲームをするためのサーバ・プログラムを紹介いたしましょう。



（左）VB研・所長。最近はWebデザインもはじめているみたい。http://www.iijnet.or.jp/jolls/Dcruise/はその第1作。みんな，アクセスしてみてね。5／18に大学の同期生が結婚し，すっかり少数派になってしまった31才独身最近太り気味。

（右）助手4号。何だかんだで，1年近く助手をつとめているが，VBにどれほど精通したかは不明。特技：手品，かわずがけ，ムチ打ち，催涙スプレー，熱湯がけ，放火，コスプレ，GIFアニメーション，ポケモンとPDAの長話，格闘。



```
Private Sub Form_Load()

End Sub
```

Microsoft
Visual Basic
Programming System for Windows
Ver.4.0（日本語版）

■価格 30,000円（スタンダードエディション）
■対応機種
Windows95／NT3.51
■問い合わせ先　マイクロソフト㈱
〒151東京都渋谷区笹塚1-50-1笹塚NAビル
☎03-5454-2300

NS-BASICはどうなった？

所長　いや〜，暑いね。暑いといえば夏，夏といえばTシャツの季節ですなぁ。ご婦人方の肌の露出度もあがって，目に毒ですな。とくに，ヘソだしはタマりませんな。

助手　何か，話しかた変ね。

所長　最近，笑点に凝っててネ。ボクのこと，円楽師匠だと思ってね。

助手　へいへい。

所長　そうだ，大喜利（おおぎり）やろうか。お題は「ヘソだし」。ヘソだしと掛けて…。

助手　所長と解く。

所長　そのココロは？

助手　…どちらもおなかでてます。

所長　ガ，ガーン！

助手　ヒッヒッヒッ。

所長　…（落ち込む31才独身であった）。

助手　おや，どうしましたか，所長？　返事がない。じゃあ，Newton（ニュートン）[*1]の話してイイかな？　いやー，ワシのホームページをYahoo（ヤフー）[*2]に登録したら，アクセス数がものすごい勢いで伸びまして。Newtonというちょっちマイナーなネタにもかかわらず，4月19日に登録されてから5月15日現在，ヒット1,000を突破しちゃったのだ。問い合わせとか質問のメールがたくさんくるので，返事も大変だけど，リアクションがあるということはうれしいことですな。ぽっくり（**第1図**）。

所長　…ま，待てぃ。それ以上のムダ話は許さぁん。

助手　チッ，復活しやがったか。あと50行は話すネタがあったのに。

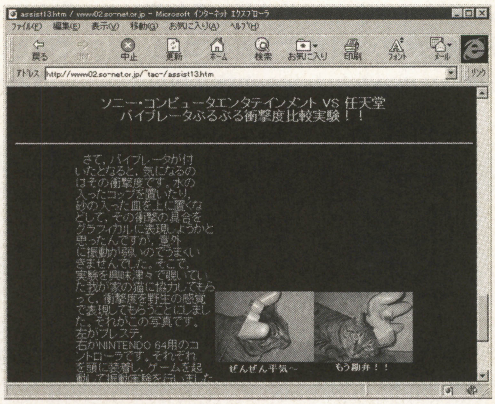
所長　NS-BASIC[*3]研究所の話はどうなったの？

助手　進歩なし！　さ，そろそろ本筋に話を進めようかい。

所長　へい。

先月の宿題はできたかな？

所長　それじゃあ，前回の宿題から。対



http://www02.so-net.or.jp/~tac-/assist13.htm

ソニー・コンピュータエンタテインメント VS 任天堂
バイブレータぶるぶる衝撃度比較実験！！

さて，バイブレータが付いたとなると，気になるのはその衝撃度です。水の入ったコップを置いたり，砂の入った皿を上に置くなどして，その衝撃の具合をグラフィカルに表現しようかと思ったんですが，意外に振動が弱いのでうまくいきませんでした。そこで，実験を興味津々で覗いていた我が家の猫に協力してもらって，衝撃度を野生の感覚で表現してもらうことにしました。それがこの写真です。左がプレステ，右がNINTENDO 64用のコントローラです。それぞれを頭に装着し，ゲームを起動して振動実験を行いました

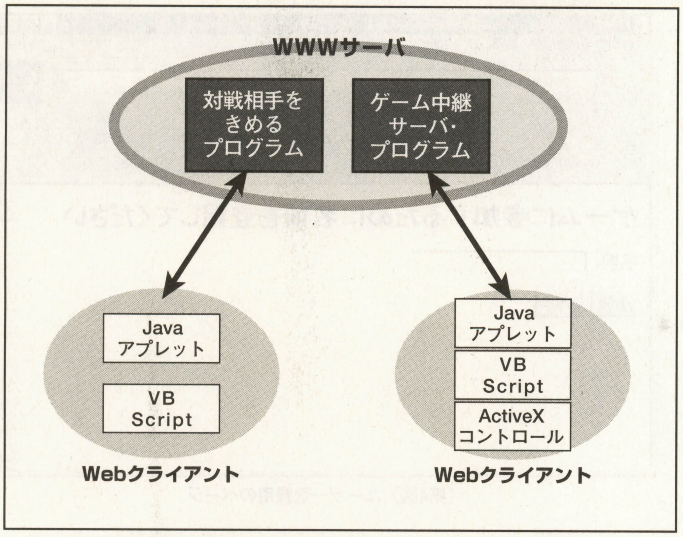
《第1図》助手4号のホームページ（http://www02.so-net.or.jp/tac-/index.htm）。このコメカミにツーンとくる比較がタマラン，というファン多し（うそです）

助手4号のワンポイント・ムダ話

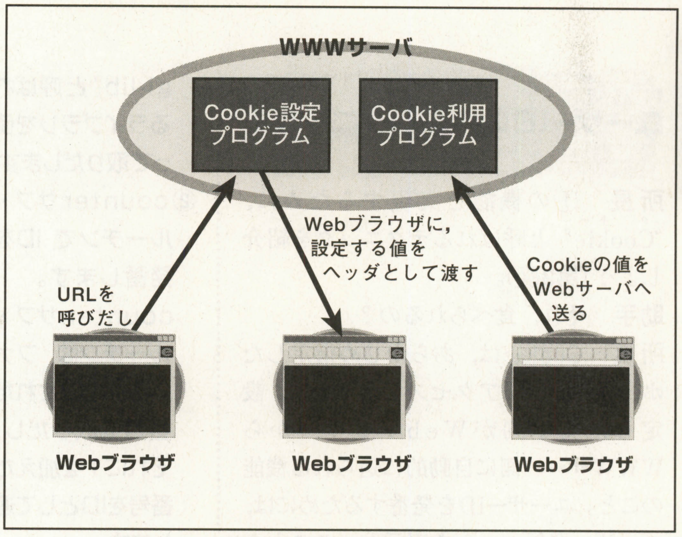
[*1] **Newton（ニュートン）**
携帯型情報端末の一つ。ワシが持っているオモチャの中でも一番高価で，自慢の逸品なのだ。新製品『Newton MessagePad（メッセージパッド）2000』の日本語版の発売と，キーボード一体型の新デバイスeMate（メイト）の一般向け販売が望まれている今日この頃。先日，アップルコンピュータから離脱することが決定したのだ。

[*2] **Yahoo（ヤフー）**
インターネット検索ページの中で，最上位の知名度を持つトコロ。ここに登録すると，たくさんの人がやってきてうれしいけど，悪さをするヤツもきてしまうのであった。変なことするのヤメろよなぁ。ちなみに，ヤッホーじゃありませんことよ。

[*3] **NS-BASIC（エヌエス・ベーシック）**
Newton上で動作するBASIC言語。先月「要望があるならNS-BASIC研究所をやってもいい」と言ったところ，爆発的な反響が（ちょっとウソぴょ〜ん）。でも，愛称が「NB研」になるのはちょっと…。とりあえず，マニュアルや解説書が全〜部英語なので，誰か日本語訳をだしてくんないかなぁ。


WWWサーバ
対戦相手をきめるプログラム
ゲーム中継サーバ・プログラム
Javaアプレット
VB Script
Webクライアント
Javaアプレット
VB Script
ActiveXコントロール
Webクライアント

《第2図》対戦型プログラムのサーバとクライアントの構成


WWWサーバ
Cookie設定プログラム
Cookie利用プログラム
URLを呼びだし
Webブラウザに，設定する値をヘッダとして渡す
Cookieの値をWebサーバへ送る
Webブラウザ
Webブラウザ
Webブラウザ

《第3図》Cookieの処理の流れ

戦する二つのプログラムの通信方法として，“直接通信型”と“サーバ経由型”のどちらを選択するか，という選択があったね。

助手　で，どっちになったの？

所長　いろいろ考えたのだが，今回のゲームでは汎用性を重視して，サーバ経由型を選択する。ダイアル・アップのユーザーだけでなく，学校や職場からでも遊べたほうがいいからね。サーバ経由型ということで，ゲーム・プログラムはWeb（ウェブ）ブラウザ上で動作するものを作成する。

助手　サーバ経由型の欠点もあったんじゃなかったっけ？

所長　うむ。サーバ経由型には，つぎのような問題点がある。

①WWWサーバ上で，サーバ・プログラムが必要になります。しかも，サーバ・プログラムをVBで作成するのはむずかしく，『C』や『Perl（パール）』と呼ばれる言語で作成する必要がでてきます。

②VBやVBScript（スクリプト）から，直接WWWサーバ上のサーバ・プログラムを呼びだすことができません。

所長　これらの問題は，VB5.0やマイクロソフトのWWWサーバ『IIS3.0』などを使えば何とかなりそうだ。とりあえず今回は，Perlを使ってサーバ・プログラムを作成し，サーバ・プログラムの呼びだしには“Java（ジャバ）アプレット”を使うことにする。

助手　何じゃいそのJavaアプレットって。食べられるの？

所長　WWWサーバ上で動く，Javaで作ったプログラムだと思いねぇ。PerlやJavaのプログラムを使うのは，VB研としては苦しいところだけど，許してね。

サーバとクライアントの構成を把握せよ！

所長　今回作成する，インターネット対戦ゲームのプログラム構成は**第2図**のとおり。これをまとめると，サーバ側，クライアント側でつぎのようになるぞ。

●サーバ側

①対戦相手をきめる，サーバ・プログラム(Perl)

②ゲームの対戦の中継する，サーバ・プログラム(Perl)

●クライアント側

①対戦相手のチェック(Java)

②ゲームの表示(VB)。ただし，サーバとの通信部分はJavaで作成

サーバ・プログラミングをはじめよう

所長　WWWサーバ上のプログラムは，CGI(Common Gateway Interface)（コモン ゲートウェイ インターフェース）プログラムと呼ばれている。ホームページの検索などを行なうページは，このCGIを使ってサーバ側の検索プログラムを起動し，その結果を表示しているわけ。

助手　ベーマガ・ホームページの伝言板やチャットもそうだよな。

所長　CGIプログラムは，標準入力からWebブラウザで入力したデータをを受け取り，標準出力を使ってWebブラウザへ結果を返す。今回は，CGIプログラムの作成に，Perlを利用する。

助手　そうそう，さっき聞き忘れたけど，Perlって何？

所長　Perlは，もともとUNIX上で開発された言語で，C言語にちょっと似ているものだ。CGIの使えるインターネット・プロバイダーなら，たいていはこのPerlを利用することができるはず。Perlは，Windows95／NTにも移植されていて，下記アドレスや雑誌の付録CD-ROMなどで入手できるぞ。

●`http://www.activeware.com/`

所長　ではつぎに，対戦相手をきめるためのサーバ・プログラムを考えてみよう。2人対戦型のゲームの場合，2人集まった時点でゲームの開始画面に進み，それまでは待つようなしくみが必要になる。また，各ゲームをするユーザーを識別するためのIDや，開始されているゲームそのものを識別するためのセッションIDを設定する必要もある。

助手　けっこう複雑なのね。

所長　これらのことを考えて，対戦相手をきめるためにはつぎの二つの機能が必要になるのだ。

①ユーザーIDを発番し，対戦相手待ちの画面を表示する機能

②ユーザーの対戦待ち状態を管理し，対戦相手がきまったらセッションIDを発番してゲーム画面を表示する機能

ユーザーIDの発番テクニック！

所長　①の機能を実現するために，“Cookie（クッキー）”と呼ばれるテクニックを紹介しよう（第3図）。

助手　それ，食べられるの？

所長　Cookieは，あらかじめ指定したホームページにアクセスしたときに，設定した文字列がWebブラウザからWWWサーバ側に自動的に送られる機能のこと。ユーザーIDを発番するためには，ユーザー登録ページを表示し，ここからCookieでユーザーIDを設定するCGIプログラムを実行する。このCGIプログラム内で，対戦待ちのページやゲームのページにアクセスするときには，発番したユニークなIDが送られるようにCookieを設定することになる。

助手　ユニークなIDって，“タケっち”とか“メケメケ”とか，そういうの？

所長　ユニークというのは，重ならないということなの。それで，実際には最初に第4図のようなユーザー登録の画面が表示される。このときのHTMLはリスト1のとおり。ここで，名前を入力して，ボタンを押すことでユーザーID発番用のCGIプログラムが起動される。このCGIプログラムをリスト2にあげておく。基本的な処理の流れは，つぎのとおりだ。

①Webブラウザで入力された名前を，“cgi-lib”と呼ばれるライブラリを使って取りだします。

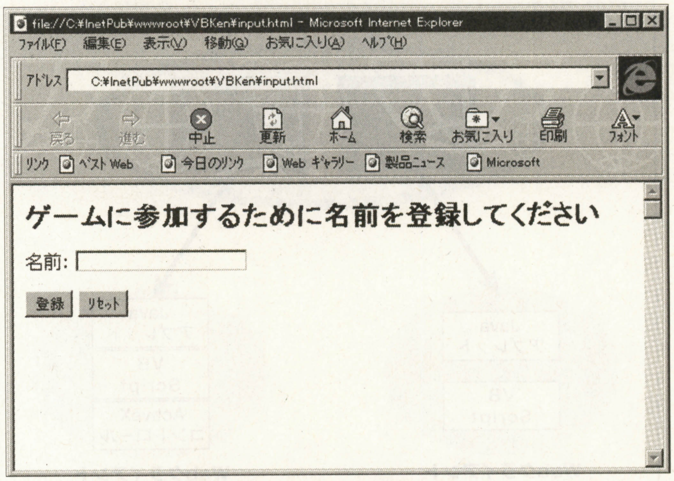
②counterサブ・ルーチンで，IDを発番します。counterサブ・ルーチンは，ファイルに格納された番号を取りだし，それに1を加えた番号をIDとして返します。

③Webブラウザに返すヘッダを出力します。このときに，Cookieを設定します。

④Webブラウザに表示するHTML文書を出力します。ここで出力するHTMLが，対戦相手待ちの画面になるわけです。

所長　プログラムのポイントは，Cookieの設定だ。Cookieを設定するためには，ヘッダとしてつぎの1行を出力する必要がある。

`Set-Cookie: 名前=値; path=URL`


file://C:¥InetPub¥wwwroot¥VBKen¥input.html - Microsoft Internet Explorer
ファイル(F)
編集(E)
表示(V)
移動(G)
お気に入り(A)
ヘルプ(H)
アドレス
C:¥InetPub¥wwwroot¥VBKen¥input.html
戻る
進む
中止
更新
ホーム
検索
お気に入り
印刷
フォント
リンク
ベスト Web
今日のリンク
Web ギャラリー
製品ニュース
Microsoft

ゲームに参加するために名前を登録してください

名前:

登録
リセット

《第4図》ユーザー登録用のページ

所長　名前と値のペアは，Cookieとして設定する値と名前だ。URLは，Cookieを出力するホームページのURLを設定する。このCGIプログラムが実行されると，対戦相手をきめるための第5図のような画面が表示される。

助手　ようやく画面登場か。このままずっと概念で終わるかと思っちゃったワ。

CGIプログラムの呼びだし

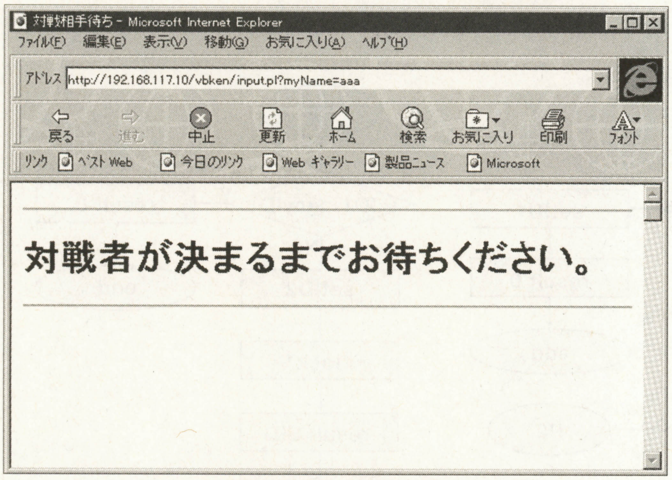
所長　対戦相手をきめるためのページで

《リスト1》ユーザー登録用ページHTMLリスト

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE></TITLE>
</HEAD>

<BODY>
<H2> ゲームに参加するために名前を登録してください </H2>

<FORM ACTION=input.pl>
名前：
<INPUT type ="textfield" size="20"
name="myName"><BR>
<BR>
<INPUT type="submit"  value="登録">
<INPUT type="reset">
</FORM>

</BODY>
</HTML>
```

《リスト2》ユーザーID発番CGIプログラムリスト

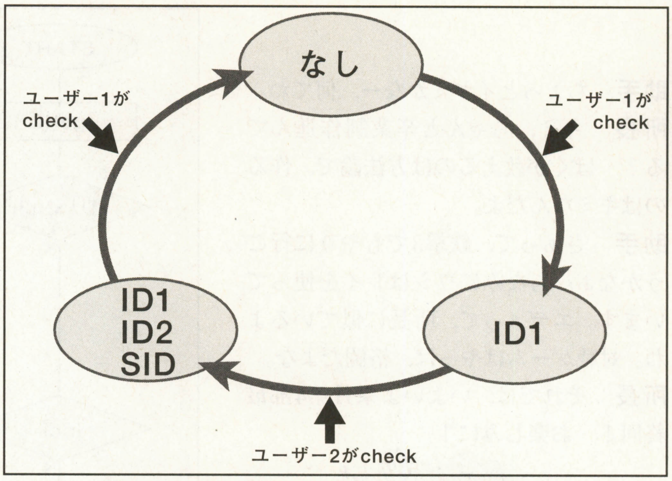
```
#CGIのライブラリ
require "cgi-lib.pl";


#フォームデータを読み込む
&ReadParse( *data );

#名前のデータを得る
$myName = $data{'myName'};

#ＩＤを得る
$ID = &counter;

#HTTPのヘッダをクッキー付きで出力する。
print "HTTP/1.0 200 OK\n";
print "Set-Cookie: NAME=$myName; path=/\n";
print "Set-Cookie: ID=$ID; path=/\n";
print "Content-type: text/html\n";
print "\n";

#HTMLを出力する。
&printHTML;

#----------------------------------------------------
#   HTMLの出力サブルーチン
#----------------------------------------------------
#
sub printHTML {

print <<ENDOFTEXT;
<html>
<head>
<title> 対戦相手待ち </title>
</head>

<BODY Language="VBScript" onUnload="Foo">
<hr>
<applet
   code=join.class
   id=myJoin
   width=0
   height=0 >
</applet>
<H1>対戦者が決まるまでお待ちください。</H1>
<hr>




<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">
<!--

Sub IeTimer1_Timer()
   dim tmp

   tmp = document.myJoin.check( $ID )

   if tmp <>  0 then
            Window.location.href = "showGame.pl?ID=" & tmp
   end if
end sub

sub Foo

end sub
-->
</SCRIPT>


<OBJECT ID="IeTimer1" WIDTH=39 HEIGHT=39
   CLASSID="CLSID:59CCB4A0-727D-11CF-AC36-00AA00A47DD2">
   <PARAM NAME="_ExtentX" VALUE="1005">
   <PARAM NAME="_ExtentY" VALUE="1005">
   <PARAM NAME="Interval" VALUE="2000">
</OBJECT>

</body>
</html>

ENDOFTEXT
}
#----------------------------------------------------
#   カウンターサブルーチン
#----------------------------------------------------
sub counter {

   open(IN, "<count.txt");
   $a = <IN>;
   close(IN);

   open(OUT, ">count.txt");
   $a = $a + 1;
   print OUT $a;
   close(OUT);

   return $a;
}
```



http://192.168.117.10/vbken/input.pl?myName=aaa

対戦者が決まるまでお待ちください。

《第5図》対戦相手待ちページ



《第6図》対戦相手待ちファイルの状態の移り変わり

は，VBScriptのタイマを使って，2秒ごとにCGIプログラムを呼びだしたいのだが…。VBやVBScriptでは，CGIプログラムを呼びだして値を得るといったことができないのだ。

助手　でたな，いいわけか？

所長　ちゃう！　そこで今回は，CGIを呼びだすためにJavaアプレットを利用したわけね。

助手　JavaとActiveX（アクティブ）コントロールは，どっちが標準になるのかねぇ。

所長　ヨタ話は置いといて，インターネットエクスプローラ（以降IEと略）3.0上では，VBScriptからJavaのメソッド（関数）を直接呼びだすことができる。これにより，

●VBScript→Java→CGIプログラム→Java→VBScript

といった流れで，CGIプログラムの実行結果をVBScriptで得ることができるのだ。

助手　ずいぶん手間かかるのね。アフリカの奥地の人と通訳しているみたい。

所長　VBScriptでJavaのメソッドを呼びだすには，APPLET（アプレット）タグのID属性で名前を設定することで，ActiveXコントロールと同様に扱えるのだ。Javaアプレット側では，VBScriptで実行可能なメソッドを，Public（パブリック）にする必要がある。引数や戻り値については，自動的に型の変換が行なわれるぞ。

助手　バブリックって何？　おおやけ？　今月の所長はおおやけど（ぷっ）。

所長　Publicの反対がPrivate（プライベート）で，どこからでも呼びだせるのがPublic，そこでのみ使えるのがPrivateとなる。

助手　グローバルとローカルみたいな関係ね。

所長　リスト3に，CGIを呼びだすJavaプログラムのコードをあげておくぞ。

対戦相手の決定テクニック！

所長　対戦相手をきめるためのCGIプログラムは，つぎのような動作をする。

①まだ誰も登録されていない場合は，ファイルにユーザーIDを登録します。

②すでに誰か登録されている場合には，2人ぶんのユーザーIDとセッションIDを登録します。

③最初に登録した人がセッションIDを得たあと，すべての登録を削除します。

所長　それぞれの人が，セッションIDを得たときにそのIDを返すことになる。リスト4に，そのソースコードをあげておく。ちなみに，サーバ側に置かれている状態を管理するためのファイルの移り変わりは，**第6図**を参照してくれぃ。

助手　**第7図**って，もしかしてフロー・チャート？

所長　おうよ。ちょっとプログラムが複雑だったから，乗せてみました。このCGIスクリプトの実行結果を得たVBScriptは，セッションIDが得られた場合には，ゲーム画面を表示するページに飛ぶことになる。

助手　ふぁ～，ワシこれまでのVB研読んでたけれど，はじめて見たわフロー・チャート。これだけ長期に続けてて，5年目ではじめてフロー・チャートが登場する連載って，スゴイねぇ。

所長　バカにしてんの？

《リスト3》CGIキックJavaプログラム・リスト

```
import java.applet.*;
import java.awt.*;
import java.net.*;
import java.io.*;

public class join extends Applet
{

    public join()
    {
    }


    public void init()
    {

    }

    public String check( String n )
    {
          URL url = null ;

      try {
                    url = new URL(
"http://192.168.117.10/vbken/join.pl?myID=" + n );
       }
          catch( MalformedURLException e ) {
                    showStatus( " error in create url"
);

                    return "0";
          }

          DataInputStream in = null;
      try {
                    /* URLからデータ入力ストリームを取り出す
*/
                    in = new DataInputStream( new
BufferedInputStream( url.openStream()));
       }
          catch( IOException e ) {
                    showStatus( "error in open url" );
                    return "0";
          }

          String s;
      try {
                    s = in.readLine();
       }
          catch( IOException e ) {
                    return "0";
          }


          url = null;

          return s;
  }

}
```

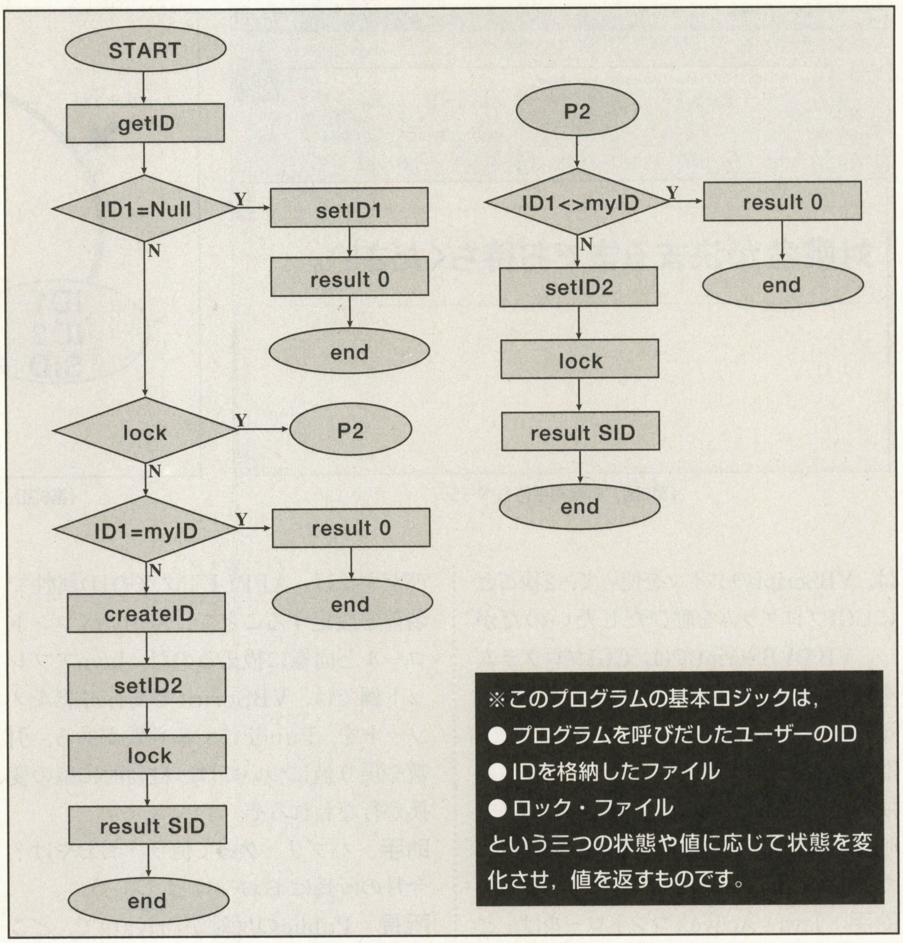
助手　ちょっとイヤミかなー，何てね。

所長　キミ，ちゃんと卒業制作進んでる？　ぼくが教えるのは方法論で，作るのはキミなんだよ。

助手　さぁって，鉄拳3でもやりに行こうかなぁ。ちなみにワシはレイを使っています。エディって，所長に似ているよね。対戦ゲームはやっぱ，格闘だよな。

所長　それでは，いよいよ来月第4部最終回！　お楽しみに！

ギャ～
対戦といえば格闘ゲームじゃ～


START
getID
ID1=Null
Y
N
setID1
result 0
end
lock
Y
N
P2
ID1=myID
Y
N
result 0
end
createID
setID2
lock
result SID
end
P2
ID1<>myID
Y
N
result 0
end
setID2
lock
result SID
end

※このプログラムの基本ロジックは，
- ●プログラムを呼びだしたユーザーのID
- ●IDを格納したファイル
- ●ロック・ファイル

という三つの状態や値に応じて状態を変化させ，値を返すものです。

《第7図》対戦相手をきめるためプログラムのフロー・チャート

《リスト4》対戦相手待ちCGIプログラム・リスト

```
#CGIのライブラリ
require "cgi-lib.pl";

$ID1 = "";
$ID2 = "";
$ID = "";


#プログラムに返す値を格納する変数
$result = "0";

#フォームデータを読み込む
&ReadParse( *data );

#IDのデータを得る
$myID = $data{'myID'};

#ヘッダの出力
print "HTTP/1.0 200 OK\n";
print "Content-type: text/plain\n";
print "\n";

&getID();


if( $ID1 == "" ) {
   &setID1();
   $result = "0";
} else {

   if( &checkLock() ) {
            if ( $ID1 != $myID ) {
                        $result = "0";
            } else {
                        $result  = "-$ID";
                        &remove();
                        &unlock();
            }
   } else {
            if ( $ID1 == $myID ) {
                        $result = "0";
            } else {
                        $ID = &createID();
                        $result  = $ID;
                        &setID2( $ID1, $myID, $ID );
                        &lock();
            }
   }
}

print $result;

#-----------------------------------------------
#  getID
#-----------------------------------------------
sub getID {
   open(IN, "<wait.txt");
   $ID1 = <IN>;
   $ID2 = <IN>;
   $ID = <IN>;
   close(IN);
}

#-----------------------------------------------
# remove
#-----------------------------------------------
sub remove {
   open(OUT, ">wait.txt");
   close(OUT);
}

#-----------------------------------------------
#  setID1
#-----------------------------------------------
sub setID1 {

   open(OUT, ">wait.txt");

   print OUT $myID;

   close(OUT);
}

#-----------------------------------------------
#  setID2
#-----------------------------------------------
sub setID2 {
   local($l, $n, $m) = @_;

   open(OUT, ">wait.txt");

   print OUT $l;
   print OUT "\n";
   print OUT $n;
   print OUT "\n";
   print OUT $m;
  .print OUT "\n";
   close(OUT);
}
#-----------------------------------------------
#  lock
#-----------------------------------------------
sub lock {
   open(OUT, ">wait.lock");
   close(OUT);
}
#-----------------------------------------------
#  unlock
#-----------------------------------------------
sub unlock {
   unlink "wait.lock";
}

#-----------------------------------------------
#  checkLock
#-----------------------------------------------
sub checkLock {
   open(IN, "<wait.lock");

   if ( -e IN ) {
            close(IN);
            return 1;
   } else {
            close(IN);
            return 0;
   }
}

#-----------------------------------------------
#  createID
#-----------------------------------------------
sub createID {

   open(IN, "<sid_count.txt");
   $a = <IN>;
   close(IN);

   open(OUT, ">sid_count.txt");
   $a = $a + 1;
   print OUT $a;
   close(OUT);

   return $a;
}
```

WindowsでこれまでのBASICプログラミング資産が生かせる！

エフ・ベーシック　フォー　ウィンドウズ95

F-BASIC for Windows95

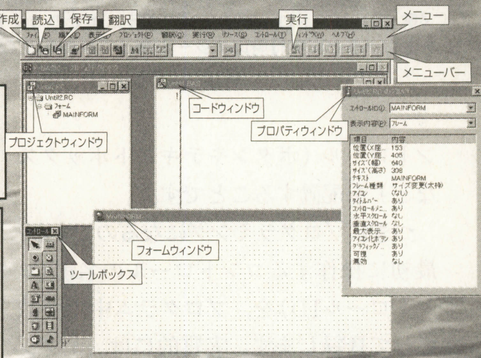
プログラム教習所

TEXT & PROGRAMMING●かんのゆうき

第7段階 Windows（ウィンドウズ）モードとDOS（ドス）モード

みなさんこんにちは。かんのゆうきです。早いもので，もう7月号なんですね。夏休みの計画は立てていますか？　私はもちろんお仕事です。はっはっは。

さて今月は，先月に引き続きWindowsプログラムのコントロールの操作方法と，DOSモードのプログラム作成の2本立てでお送りします。


新規作成
読込
保存
翻訳
実行
メニュー
メニューバー
コードウィンドウ
プロパティウィンドウ
プロジェクトウィンドウ
フォームウィンドウ
ツールボックス
Until2.RC
フォーム
MAINFORM
コントロール

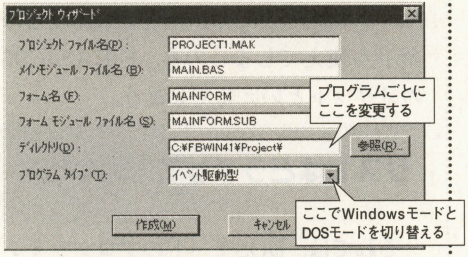
コントロールID(I)：MAINFORM
表示内容(E)：フレーム

項目	内容
位置(X座..	153
位置(Y座..	405
サイズ(幅)	640
サイズ(高さ)	308
テキスト	MAINFORM
フレーム種類	サイズ変更(太枠)
アイコン	(なし)
タイトルバー	あり
コントロールメニ..	あり
水平スクロール	なし
垂直スクロール	なし
最大表示..	あり
アイコン化ボタン	あり
グラフィック/..	あり
可視	あり
無効	なし

■F-BASIC for Windows95
価格35,000円
■対応環境：日本語Windows3.1／95
メモリ16Mバイト以上
HDD空き容量23Mバイト以上
■問い合わせ先
富士通ミドルウェア(株)
☎045-471-0282　FAX045-475-1958
(土日祝のぞく9:00〜12:00，13:00〜17:00)
☎0120-222-015

先月号のおさらいから

前回は，いろいろなコントロール（ボタンやテキストボックスなど）を，フォームに貼り付けたり，そのボタンを押すことによって文字を変えたりしてみました。


プロジェクト ウィザード
参照(R)...
作成(M)
キャンセル
プログラムごとに
ここを変更する
ここでWindowsモードと
DOSモードを切り替える

プロジェクト ファイル名(P)：PROJECT1.MAK
メインモジュール ファイル名(B)：MAIN.BAS
フォーム名(F)：MAINFORM
フォーム モジュール ファイル名(S)：MAINFORM.SUB
ディレクトリ(D)：C:¥FBWIN41¥Project¥
プログラム タイプ(T)：イベント駆動型

《第1図》F-BASIC95のプログラムは，まずこのウィザードからはじまる

簡単に，その手順を復習しておきましょう。

F-BASIC for Windows95（以降F-BASIC95と略）を起動したら，メニューから[プロジェクト]-[ウィザード]を選んで，プロジェクトを作成します（第1図）。

つぎに，ツールボックスからボタンを選択して，フォーム上に貼り付けます（第2図）。最後に，**リスト1**を編集ウィンドウに打ち込んで完了です（第3図）。

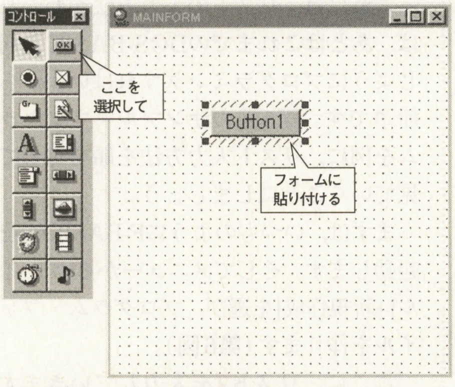
あとは翻訳し，実行してください。これが，F-BASIC95の基本的なプログラム作成の流れです。しっかり把握しておいてくださいね。

ちょっと先に進んでみよう

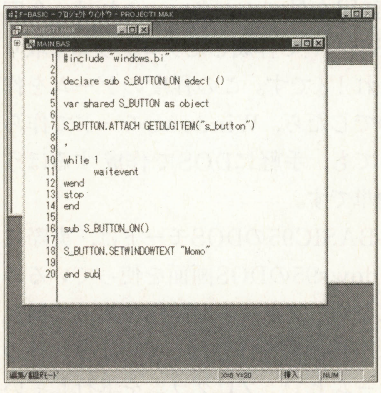
さて，前回説明しなかったところで，attach文などがありました。今回は，これらコントロール操作について，くわしく説明していきましょう。

コントロールを操作するための流れは，つぎのようになります。

まず最初にすることは，フォームにコ


コントロール
MAINFORM
Button1
ここを
選択して
フォームに
貼り付ける

《第2図》おつぎは，視覚的なところから作りはじめよう

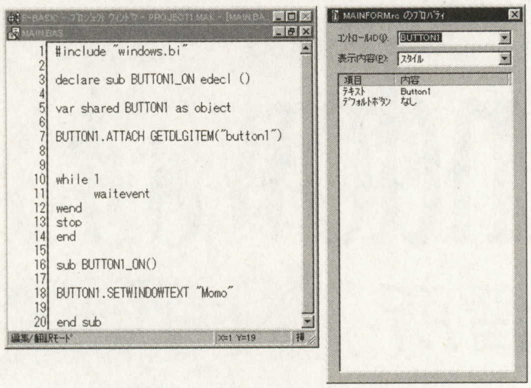

F-BASIC - プロジェクト ウィンドウ - PROJECT1.MAK
MAIN.BAS
編集/翻訳モード
X=8 Y=20
挿入
NUM

```
#include "windows.bi"

declare sub S_BUTTON_ON edecl ()

var shared S_BUTTON as object

S_BUTTON.ATTACH GETDLGITEM("s_button")

'

while 1
     waitevent
wend
stop
end

sub S_BUTTON_ON()

S_BUTTON.SETWINDOWTEXT "Momo"

end sub
```

《第3図》コントロールを操作するためのコードを，編集ウィンドウ内に記述していく

《リスト1》ボタンをコントロールするプログラム・リスト

```
#include "windows.bi"

declare sub S_BUTTON_ON edecl ()        ①

var shared S_BUTTON as object            ②

S_BUTTON.ATTACH GETDLGITEM("s_button")

'
while 1
     waitevent
wend
stop
end

sub S_BUTTON_ON()

S_BUTTON.SETWINDOWTEXT "Momo"

end sub
```



```
#include "windows.bi"

declare sub BUTTON1_ON edecl ()

var shared BUTTON1 as object

BUTTON1.ATTACH GETDLGITEM("button1")


while 1
        waitevent
wend
stop
end

sub BUTTON1_ON()

BUTTON1.SETWINDOWTEXT "Momo"

end sub
```

MAINFORM.rc のプロパティ

コントロールID(I): BUTTON1

表示内容(E): スタイル

項目	内容
テキスト	Button1
デフォルトボタン	なし

《第4図》コントロールIDとプログラム中でのコントロール名をまちがうと，実行時にエラーになってしまうので注意！

《第1表》“[コントロール名]+.”のあとにこれらの命令を入れることによって動作が設定できる

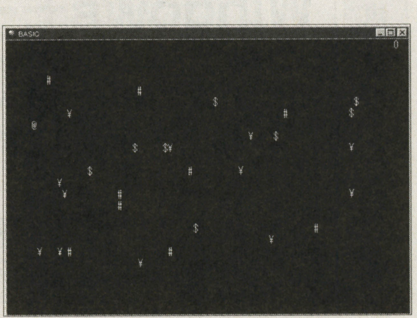
動作	命令
テキストを変更する	setwindowtext
入力可／不可を設定	enablewindow
ボタンの状態を設定	setdlgcheck

取りまくれ！遊びかた

これはいわゆる“ワンキー・ゲーム”です。使うキーはスペース・キーだけ。自分は“@”のキャラクターで，つねに動いています。スペース・キーを押すことで，反時計回りに90度進行方向を変えます。

画面中には，さまざまな障害物やお宝があります。“$”は取るごとに100ポイント得られます。“#”に当たると，はね返る方向に進路を変えてしまいます。“¥”は要注意で，当たるとゲーム・オーバーです。

あなたは何点取れますか？



《第5図》今回作ったプログラム『取りまくれ！』。慣れれば2～3時間くらいで作れるようになるぞ

ントロール（ボタンやテキストボックスなど）を配置することです。

つぎにプログラミングになるのですが，最初に操作するコントロールの名前（コントロールID）を，プログラム中で変数として登録します。実質的には，オブジェクトであると宣言するだけの作業となります。

たとえば，

```
var shared S_BUTTON as object
```

という記述があったとしましょう（①の部分）。ここでの“S_BUTTON”の部分は，コントロールのコントロールIDと一緒にしておく必要があります(**第4図**)。

また，つぎの

```
S_BUTTON.ATTACH GETDLGITEM("s_button")
```

は（②の部分），ボタンをコントロールとしてプログラム中で認識するために必要な文です。

これらの操作を行なうことによって，ボタンの名前を変えたり，テキストに文字を自動的に書いたりすることができるようになるわけです。

コントロールに対する操作には，代表的なものに**第1表**のようなものがあります。

さて，このようにしてWindowsモードのさまざまなコントロールを操作することで，みなさんがよく見るようなアプリケーションを作ることができるわけです（作成言語によって多少の差異はありますが）。というところまで先月進む予定でしたが，ページ数の都合で2回にわたってしまいました。すいません。

さてつぎは，もう一つのモードである“DOSモード”を使ってのプログラミングに挑戦していきましょう。

“DOSモード”はどこがちがう?

これまで『N88日本語BASIC』などのDOS-BASICでプログラムを作ってきた人はわかると思うのですが，DOSでのプログラムは，Windowsのようにフォームやコントロールがあるわけではありません。

基本的にDOS-BASICでできることは，文字を表示したり，線や円を描くことなどです。ですから，もしWindowsのようなボタンなどの処理をしようと思ったら，自分で線を描いたり，塗りつぶしたり，文字をのせたりと大変な作業になってします。

ただし，Windowsのようにグラフィカルなフォームやボタンなどがいらないようなプログラムを作るときには，このDOS-BASICで十分です。F-BASIC95には，このDOS-BASIC互換の“DOSモード”が用意されています。

第5図を見てください。これは，今回DOSモードで作成したプログラム『取りまくれ！』です。この程度のゲームを作るのでしたら，Windowsモードで作らなくても，手軽にDOSで作成するほうが簡単です。

F-BASIC95のDOSモードは，実際にWindows95のDOS画面を使っているのではなく，フォームを黒色に塗って擬似的にDOS画面を作りだしています。そのフォーム上で，プログラムを実行しているのです。

作っているほうからすれば，あたかもDOS上でプログラムが動いているように見えるので，これまでと同様にプログラミングできます。また，ほかのWindowsプログラミング・システムでは使えない，N88日本語BASICやF-BASIC386などの命令が使えてしまうのも，F-BASIC95のメリットといえるでしょう。

リストはどうやって入力する？

それでは，DOSモードのプログラミング方法を紹介しましょう。

これには，リストの入力方法がわかれば，あとはこれまでのDOS-BASICと同じようにプログラミングすればいいから簡単です。**第5図**のサンプル・プログラムを例に，リスト入力方法を順を追って見ていくことにしましょう。

まずは，いつものようにF-BASIC95を起動します。そしてメニューから[ファイル]-[新規作成]を選び，プログラム・ファイルを作ります（**第6図**）。

ここに，**リスト2**を入力していきます（**第7図**）。入力が終わったら，[翻訳]ボタ

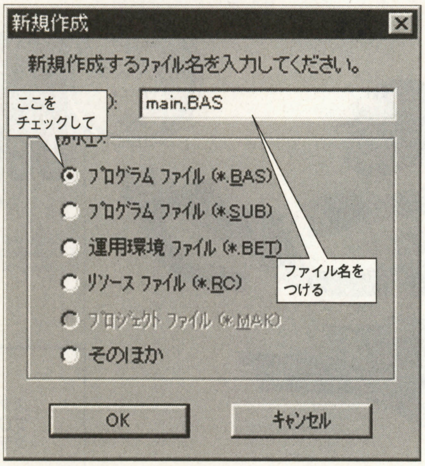
ンを押して翻訳を開始します。エラーがなく翻訳できたら，あとは実行するだけ。遊びかたをよく読んで，みなさんで遊んでみてください。

まとめ

今回のゲームはいかがでしたか？　作るプログラムによってWindows／DOSモードをうまく使いわけると，効率よくプログラムが作れます。

Windowsモードはみばえよく高度に作りたい場合に，DOSモードは簡単に素早く作る場合にといったように使うといいでしょう。

それでは，また来月お会いしましょう。



新規作成

新規作成するファイル名を入力してください。

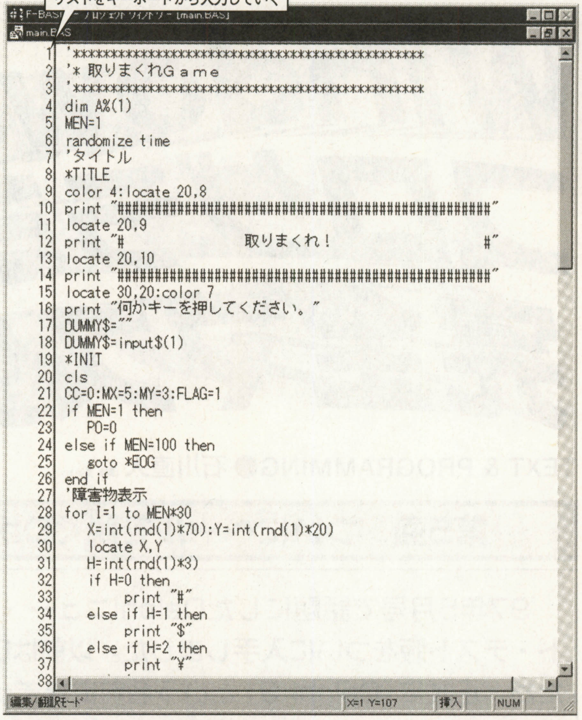
main.BAS

● ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ファイル (*.BAS)
○ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ファイル (*.SUB)
○ 運用環境 ファイル (*.BET)
○ リソース ファイル (*.RC)
○ ﾌﾟﾛｼﾞｪｸﾄ ファイル (*.MAK)
○ そのほか

ここをチェックして

ファイル名をつける

《第6図》メニューから[ファイル]-[新規作成]を選んで，いろいろな種類のファイルが作れる。今回は，プログラム・ファイルを作る



最初にライン1にカーソルを合わせ，リストをキーボードから入力していく

```
 1 '*********************************************
 2 '* 取りまくれGame
 3 '*********************************************
 4 dim A%(1)
 5 MEN=1
 6 randomize time
 7 'タイトル
 8 *TITLE
 9 color 4:locate 20,8
10 print "##################################################"
11 locate 20,9
12 print "#                    取りまくれ!                  #"
13 locate 20,10
14 print "##################################################"
15 locate 30,20:color 7
16 print "何かキーを押してください。"
17 DUMMY$=""
18 DUMMY$=input$(1)
19 *INIT
20 cls
21 CC=0:MX=5:MY=3:FLAG=1
22 if MEN=1 then
23    PO=0
24 else if MEN=100 then
25    goto *EOG
26 end if
27 '障害物表示
28 for I=1 to MEN*30
29    X=int(rnd(1)*70):Y=int(rnd(1)*20)
30    locate X,Y
31    H=int(rnd(1)*3)
32    if H=0 then
33         print "#"
34    else if H=1 then
35         print "$"
36    else if H=2 then
37         print "¥"
38
```

《第7図》リストは，慎重に入れていこう。カット＆ペーストを使うと便利かも

《リスト2》『取りまくれ！』のプログラム・リスト

```
'**************************************************
'* 取りまくれゲーム
'**************************************************
dim A%(1)
MEN=1
randomize time
'タイトル
*TITLE
color 4:locate 20,8
print "##################################################"
locate 20,9
print "#                    取りまくれ！                  #"
locate 20,10
print "##################################################"
locate 30,20:color 7
print "何かキーを押してください。"
DUMMY$=""
DUMMY$=input$(1)
*INIT
cls
CC=0:MX=5:MY=3:FLAG=1
if MEN=1 then
   PO=0
else if MEN=100 then
   goto *EOG
end if
'障害物表示
for I=1 to MEN*30
   X=int(rnd(1)*70):Y=int(rnd(1)*20)
   locate X,Y
   H=int(rnd(1)*3)
   if H=0 then
       print "#"
   else if H=1 then
       print "$"
   else if H=2 then
       print "\"
   end if
next
for I=0 to 70
    for J=0 to 20
        get@(I,J)-(I,J),A%
        if A%(0)=10020 then CC=CC+1
    next
next
gosub *TOKUTEN
'メイン
*MAIN
locate MX,MY:print " "
if FLAG=1 then
    MY=MY+1
else if FLAG=2 then
    MX=MX+1
else if FLAG=3 then
    MY=MY-1
else if FLAG=4 then
    MX=MX-1
end if
gosub *HANTEI
locate MX,MY:print "@"
for I=0 to 100000-MEM*1000:next        'ウェイト
'キー入力
if inkey$=" " then
  FLAG=FLAG+1
  if FLAG=5 then FLAG=1
end if
goto *MAIN
'障害物
*HANTEI
if MX<0 or MX>77 or MY<0 or MY>22 then *EOG
  '枠からはみ出たときの判定
get@(MX,MY)-(MX,MY),A%
if A%(0)=10019 then
    select case FLAG
           case 1
                FLAG=3
           case 2
                FLAG=4
           case 3
                FLAG=1
           case 4
                FLAG=2
    end select
else if A%(0)=10020 then
   PO=PO+100
   gosub *TOKUTEN
else if A%(0)=10076 then
   goto *EOG
end if
if PO=CC*100 then MEN=MEN+1:goto *INIT
return
'得点表示
*TOKUTEN
locate 70,0
print using "########";PO
return
'ゲームオーバー
*EOG
MEN=1
locate 20,18:color 4
print "Ｇａｍｅ Ｏｖｅｒ"
locate 20,20:color 7
print "もう一度やりますか？（Y／N）"
DUMMY$=""
DUMMY$=input$(1)
if DUMMY$="y" or DUMMY$="Y" then goto *INIT
end
```

新技術やワンランク上のWindowsプログラミングをマスターする！

Windows プログラミング 完全マスター

（元Delphi完全マスター）

TEXT & PROGRAMMING● 石川直人（野多 良改め）

今月の
完全マスター
ソフト
➡

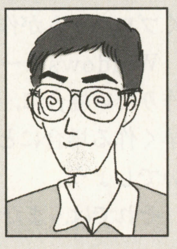
Borland
Delphi 3
Client/Server Suite
This product is licensed to:
Marketing Div.
Borland Co., Ltd.
Copyright (C) 1997 Borland International

Delphi 3
《価格》
スタンダード版　29,800円
プロフェッショナル版　68,000円
クライアント・サーバ・スイート　248,000円
《動作環境》
Windows95／NT
《問い合わせ先》
ボーランド㈱　☎03-5350-9380

第5回　ついにベールを脱ぐDelphi 3の実力！

’97年5月号で話題にしたDelphi（デルファイ）ニュー・バージョンの，フィールド・テスト版をついに入手しました。以前はDelphi’97といっていましたが，正式に『Delphi 3』という名前にきまったようです。今回は，このプログラミング・システムDelphiが，どのようにパワーアップしたかを紹介しましょう。

石川直人
（Naoto Ishikawa）
Profile
秋田県生まれ。その後，熊本，帯広，岩手，東京など全国をさまよう，さすらいのプログラマーとなる。と同時に，草野球チームのピッチャーでもあるところがミソ。プログラマー諸君，運動もせにゃアカンよ。



なんだか見た目が今っぽい？

最初にお断りしておきますが，今回試用したのは，Delphi 3の最上位版である『Client／Server Suite』（クライアント　サーバー　スイート）のフィールド・テスト版です。評価の内容について，実際の製品とは多少異なる場合があります。

さて，まずはDelphi 3の画面をご覧ください（第1図）。比較対照として，Delphi 2.0の画面も並べておきます（第2図）。

パッと目につくのは，スピードバーやコンポーネントパレットのボタンが，インターネットエクスプローラ（以降IEと略）でおなじみのフラットなデザインに変わったこと。私個人としては，フラット・ボタンを使ったデザインはあまり好きではありませんが，最近流行りのデザイン（というかマイクロソフトの新しい標準）はこうなっているようです（コラム1）。

そのほかの見た目上の変更点は，とくに大きなものはありません。Delphi 3のアイコンが従来の緑色を基調としたものから，黄色を基調としたものに変更されていることくらいでしょうか。

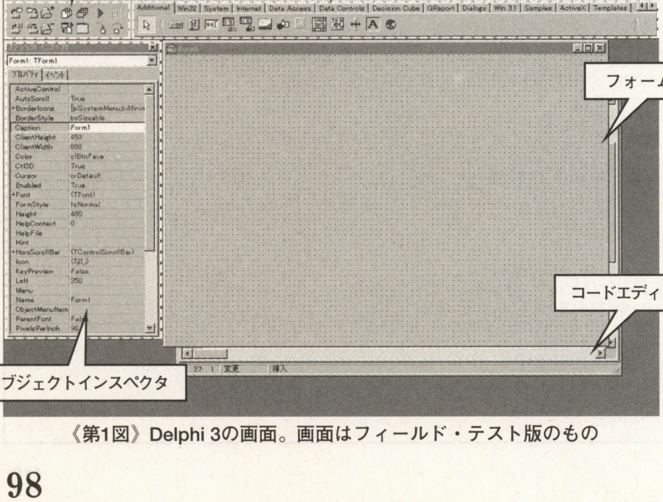
新しいコンポーネントが追加！

Delphiの核といえば，その充実したコンポーネント（Visual Basic（ビジュアル　ベーシック）ではコントロールと呼ばれている各種機能）。Delphi 3では，さらに新しいコンポーネントが追加されています。

以下に，主な新しいコンポーネントを紹介しましょう。

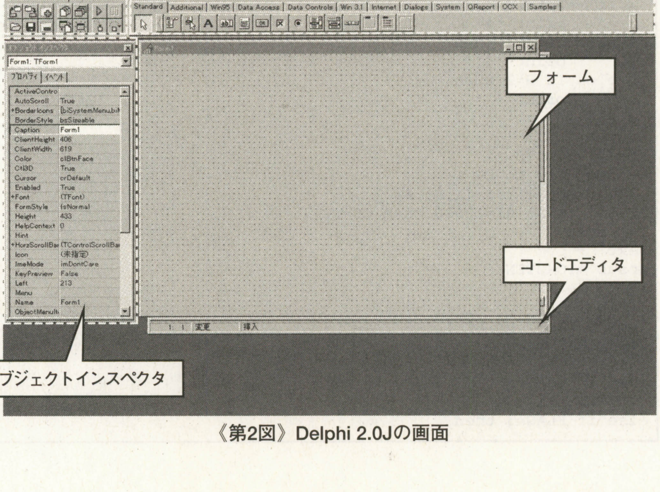
●TSplitter（第3図）

複数の並んでいるパネルのあいだに配置し，パネルの大きさを自由に変更する


スピードバー
コンポーネントパレット
Delphi 3 - Proje
ファイル(F) 編集(E) 検索(S) 表示(V) プロジェクト(P) 実行(R) コンポーネント(C) データベース(D) ツール(T) Workgroups ヘルプ(H)
Additional | Win32 | System | Internet | Data Access | Data Controls | Decision Cube | QReport | Dialogs | Win 3.1 | Samples | ActiveX | Templates
Form1
フォーム
プロパティ | イベント
コードエディタ
27: 1 変更 挿入
オブジェクトインスペクタ

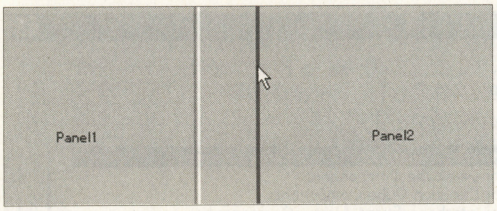
```
Form1: TForm1
ActiveControl
AutoScroll      True
+BorderIcons    [biSystemMenu,biMinin
BorderStyle     bsSizeable
Caption         Form1
ClientHeight    453
ClientWidth     688
Color           clBtnFace
Ctl3D           True
Cursor          crDefault
Enabled         True
+Font           (TFont)
FormStyle       fsNormal
Height          480
HelpContext     0
HelpFile
Hint
+HorzScrollBar  (TControlScrollBar)
Icon            (なし)
KeyPreview      False
Left            250
Menu
Name            Form1
ObjectMenuItem
ParentFont      False
PixelsPerInch   96
```

《第1図》Delphi 3の画面。画面はフィールド・テスト版のもの

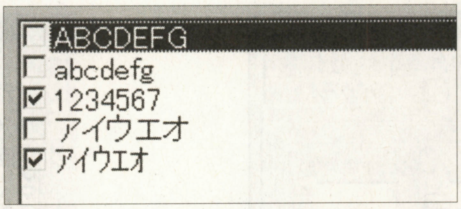

スピードバー
コンポーネントパレット
Delphi 2.0 - Project1
ファイル(F) 編集(E) 検索(S) 表示(V) プロジェクト(P) 実行(R) コンポーネント(C) データベース(D) ツール(T) ヘルプ(H)
Standard | Additional | Win95 | Data Access | Data Controls | Win 3.1 | Internet | Dialogs | System | QReport | OCX | Samples
Form1
フォーム
プロパティ | イベント
コードエディタ
1: 1 変更 挿入
オブジェクトインスペクタ

```
Form1: TForm1
ActiveContro
AutoScroll      True
+BorderIcons    [biSystemMenu,bi
BorderStyle     bsSizeable
Caption         Form1
ClientHeight    406
ClientWidth     619
Color           clBtnFace
Ctl3D           True
Cursor          crDefault
Enabled         True
+Font           (TFont)
FormStyle       fsNormal
Height          433
HelpContext     0
Hint
+HorzScrollBar  (TControlScrollBar
Icon            (未指定)
ImeMode         imDontCare
KeyPreview      False
Left            213
Menu
Name            Form1
ObjectMenuIt
```

《第2図》Delphi 2.0Jの画面

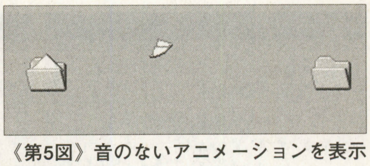

Panel1
Panel2

《第3図》TSplitterを使うことにより，まったくコードを書くことなく，パネルのサイズを変えることができる

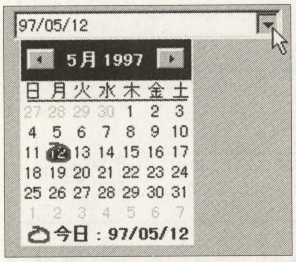


☐ ABCDEFG
☐ abcdefg
☑ 1234567
☐ アイウエオ
☑ アイウエオ

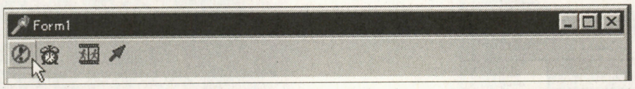
《第4図》TCheckListBoxによって，たくさんのチェック・ボックスを一度に管理できる



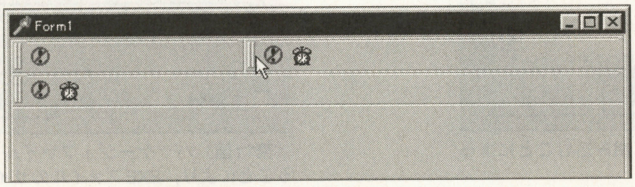
《第5図》音のないアニメーションを表示するTAnimate


97/05/12
5月 1997
日 月 火 水 木 金 土
27 28 29 30 1 2 3
4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30 31
1 2 3 4 5 6 7
今日：97/05/12

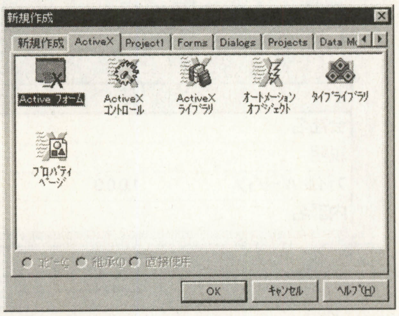
《第6図》システムで設定されている時間や日付を変更することができるTDateTimePicker



《第7図》ツールバーもコンポーネント化された。流行りのフラット・ボタンにも対応している



《第8図》IE3.0などで採用されているクールバー


新規作成
新規作成
ActiveX
Project1
Forms
Dialogs
Projects
Data M
Active フォーム
ActiveX コントロール
ActiveX ライブラリ
オートメーション オブジェクト
タイプライブラリ
プロパティ ページ
コピー
継承
直接使用
OK
キャンセル
ヘルプ(H)

《第9図》ActiveXに対応することによって，Web上で配布＆実行できるプログラムや，他の開発ツールから利用できる部品を作成できるようになる

ことができる分割バーとなるもの。エクスプローラなどで，ツリービューとリストビューの境目になっている部分のことです。

●TCheckListBox（第4図）

チェック・ボックスが付いたリストボックス。複数のチェック・ボックスを，まとめて管理できます。

●TStaticText

TWinControlから派生して作られた，TLabelとほぼ同等の機能を持つコンポーネント。要するに，ウィンドウ・ハンドルを持ったラベルのこと。後述するActiveX（アクティブ）コントロールを作る場合，そのもととなるコンポーネントにはウィンドウ・ハンドルが必要となります。そのような場合，TLabelではなくこちらを使います。

●TChart（Professional（プロフェッショナル）版以上に付属）

さまざまなグラフを表示することができるコンポーネント。棒グラフ，折れ線グラフ，円グラフなど11種類の表示形式のグラフに対応しており，それらを簡単に2D／3D表現に切り替えることもできます。

●TAnimate（第5図）

音のないAVIファイルを使って，アニメーションを表示するコンポーネント。エクスプローラで，ファイルをコピーするときなどに表示されるアニメーションと同等のものです。ファイル・コピーなどのような標準で用意されているアニメーションならば，AVIファイルを用意しなくても簡単に表示できます。

●TDateTimePicker（第6図）

システムの日付もしくは時間を，簡単に表示／変更できるコンポーネントです。

●TToolBar（第7図）

いわゆるツールバーを実現するコンポーネント。従来はパネルとボタンを使って作成していたツールバーを，専用のコンポーネントで表現できるようになりました。Delphi 3でも使われているような，フラット・ボタンにも対応しています。

●TCoolBar（第8図）

IE3.0で使われている，移動可能な複数のツールバーを作成できるコンポーネント。このあたりは，Windowsの新しい標準コントロールです（コラム2）。

ActiveXを完全サポート！

ActiveXとは何なのか簡単に説明すると，「マイクロソフトが提唱する，主にネットワークを介して取り扱うことができる，プログラム・オブジェクトの規格」となります。この説明じゃ，何がなんだか訳がわからない人もいるでしょうが，まあ「便利な新しい規格」という程度に理解してください。

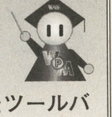
その用途としては，つぎのものがあります。

●オブジェクトの共有

Delphiでいうコンポーネントのように，プログラムの機能の一部をパッケージ化し，さまざまなプログラムからその機能を呼びだせるようにします。

Technical Column 1

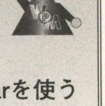
フラット・ボタン



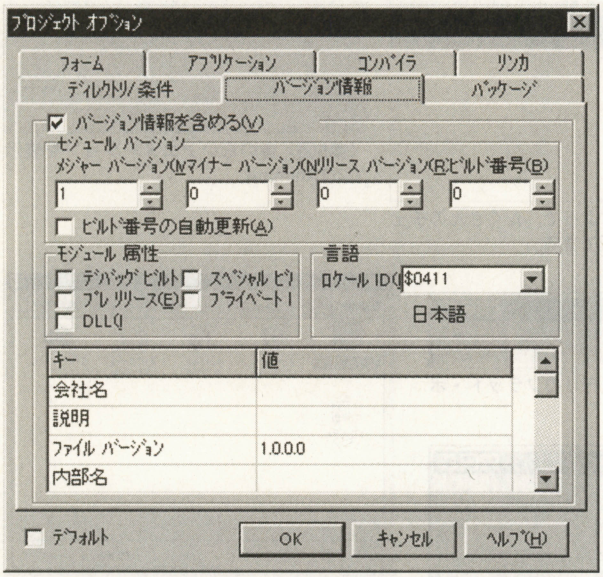
このフラット・ボタンを使ったツールバーは，Windows標準（Win32）コンポーネントTToolBarとして，新しくコンポーネント化されている。

Technical Column 2

新コンポーネント使用時の注意



TDateTimePickerとTCoolBarを使うには，IE3.0以降などとともにインストールされる“COMCTL32.DLL”のバージョン4.70以降が必要になる。



☑ バージョン情報を含める(V)

モジュール バージョン

メジャー バージョン(N): 1
マイナー バージョン(N): 0
リリース バージョン(R): 0
ビルド番号(B): 0

☐ ビルド番号の自動更新(A)

モジュール 属性

☐ デバッグ ビルド
☐ スペシャル ビ
☐ プレ リリース(E)
☐ プライベート I
☐ DLL(

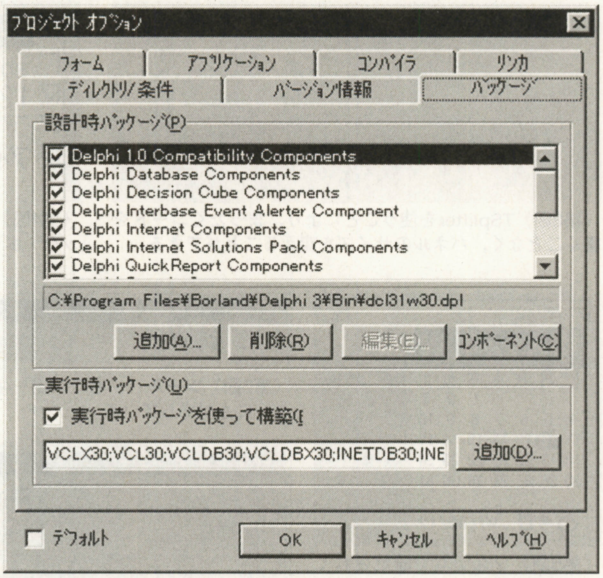
言語

ロケール ID(: $0411
日本語

キー	値
会社名	
説明	
ファイル バージョン	1.0.0.0
内部名	

☐ デフォルト

《第10図》バージョン・リソースをプログラムに組み込むことによって，バージョン管理が簡単になる



設計時パッケージ(P)

☑ Delphi 1.0 Compatibility Components
☑ Delphi Database Components
☑ Delphi Decision Cube Components
☑ Delphi Interbase Event Alerter Component
☑ Delphi Internet Components
☑ Delphi Internet Solutions Pack Components
☑ Delphi QuickReport Components

C:¥Program Files¥Borland¥Delphi 3¥Bin¥dcl31w30.dpl

実行時パッケージ(U)

☑ 実行時パッケージを使って構築(

VCLX30;VCL30;VCLDB30;VCLDBX30;INETDB30;INE

☐ デフォルト

《第11図》パッケージ・ファイル（～.dpl）を外部ファイルとして使うことにより，EXEファイルのサイズを小さくすることができる

●Web（ウェブ）ブラウザで実行

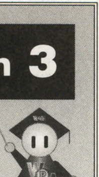
Webブラウザ（IE3.0）を使って，ネットワークからダウンロードしたオブジェクトを，Webブラウザ上で実行できるようにします。これは，Webブラウザの機能拡張といった感じでもあり，単体のプログラムをWebブラウザ上で実行するようでもあります。

Delphi 3では，このActiveXを完全にサポートしています。

Delphi 2.0でも，ActiveXコントロールをDelphiのコンポーネントとして取り込んで使うことは可能でした（**コラム3**）。Delphi 3ではそれに加え，新しいActiveXコントロールを作成したり，Web上で便利なActiveフォームを作成したりといったことが可能になっているのです（**第9図**）。

Technical Column 3

Delphi 2.0での インターネット対応



後期出荷版の『Delphi 2.0 Developer（デベロッパー）』以上に付属されていた，『Internet（インターネット） Solution Pack（ソリューション パック）』もActiveXコントロールの形で配布されていた。この部品集を使えば，Delphiでもインターネット対応アプリケーションを作成することが可能。

バージョン管理が簡単！

Windowsの実行ファイルには，リソースとしてバージョン情報を追加することができます。しかし，Delphi 2.0までは，標準でバージョン・リソースに対応していませんでした。

Delphi 3ではバージョン・リソース情報を標準で追加することができます（**第10図**）。また，ビルド番号の自動更新機能により，コンパイルするたびに自動的にその回数が更新されていくので，細かいバージョン・アップに関する情報を得ることができます。

パッケージによる EXEサイズのダイエット

新たに“パッケージ”と呼ばれる機能が追加されました。これにより，Delphiの標準コンポーネントの機能を供給する外部ファイルを利用して，EXEファイルのサイズを小さくすることができます。

Delphiの欠点として，小さいプログラムを作った場合でも，実行ファイルのサイズがある程度の大きさが必要になるということがありました。これは，標準コンポーネントの機能をEXEファイルの中に必ず組み込む必要があるため，その容量分のファイル・サイズが必要になるからです。

しかしDelphi 3では，標準コンポーネントの機能を外部ファイル（パッケージ）として別に配布することにより，本体のEXEファイルの容量を大幅にダイエットすることに成功しました（**第11図**）。

どのくらいダイエットの効果があるのかを実際に見てみるため，何も追加していない標準フォームのみのアプリケーションを，パッケージを使った場合と使わない場合でコンパイルして比較してみましょう。

●パッケージを使用しない…176kバイト
●パッケージを使用…………10kバイト

何と166kバイトのダイエットで，もとのファイル・サイズの5.7%の大きさになったことになります。

もちろん，ふつうに配布する場合はパッケージ・ファイル（～.dpl）とともに配る必要があり，合計すると通常コンパイルよりも大きいサイズになってしまいます。しかしすでにパッケージ・ファイルがある環境に配布する場合は（たとえばアップデートなど），圧倒的に小さい容量を配布するだけで済むようになります。

コード入力支援機能が便利！

さらに，プログラミング環境を便利にする機能も追加されています。その一つが，プログラム・コードの入力支援機能です。

これは，プログラム・コードを入力するときに，よく使うコードのパターンを自動的に追加してくれる機能です。

たとえば，if～then文などを入力しようとした場合，ifまで入力して[Ctrl]＋[J]キーを押します。すると，それに続く文のパターンがいくつか表示されるのです。そこで，自分の入力したいパターンを選択すると，そのパターンが自動入力されます（**第12図～第14図**）。

これにより，Delphiで使用するPascal言語の欠点，「入力しなければならないコード量が多い」ということをいくらか解消することができます。また，うろ覚えの文法なども，自動入力によって正確に入力できるようになります。

この自動入力の設定は，あとから追加することもできるので，独自のショート・カットを設定することによって，さらに自分なりの入力環境を構築することができるようになるでしょう。

まとめて使う コンポーネント・テンプレート

Delphi 3では，複数のコンポーネントを組み合わせて使う“コンポーネントテンプレート”という機能がサポートされています。

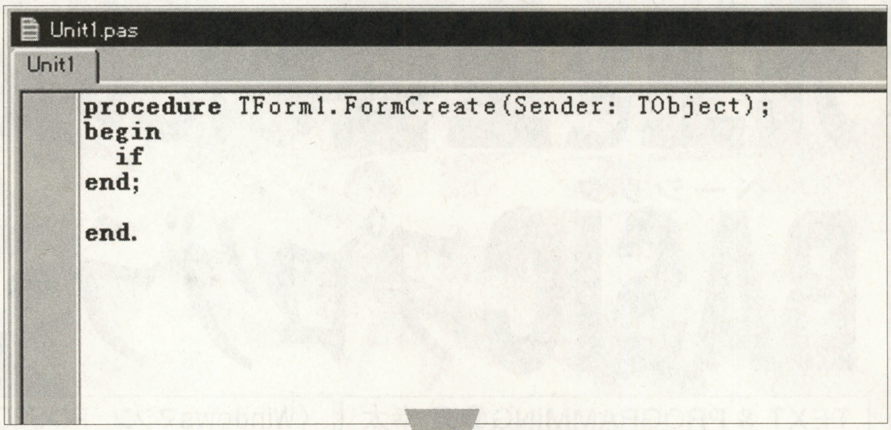
コンポーネントの組み合わせには，比較的よく使う組み合わせというものがあるはずです。それをコンポーネント・テンプレートとして登録しておくことにより，まとめて一つのコンポーネントとしてフォームに追加することができるようになります。

フォームの継承機能（すでに作成したフォームを原型とした新しいフォームを作成する機能）のコンポーネント版のようなものといえるでしょうか。

早くほしい…発売時期は？

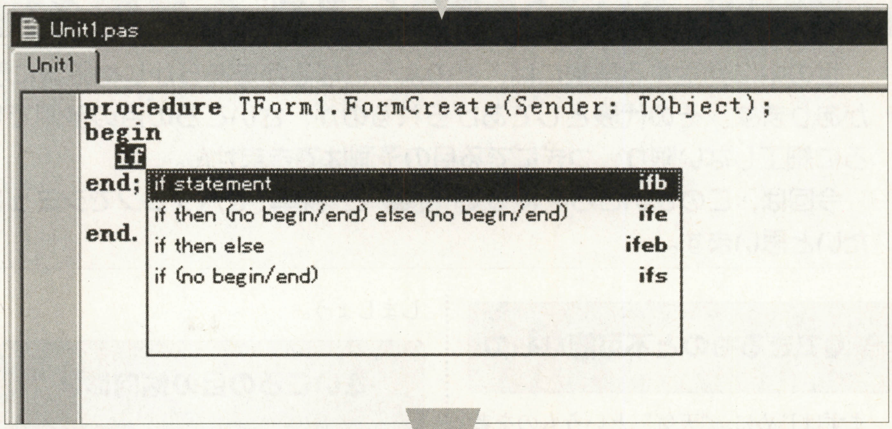
Delphi 3は，現在英語版が発売されています。

気になるのは，日本語版の出荷予定。これが意外に早く，6月30日には発売が開始されるそうです。もうしばらくお待ちください。



```
procedure TForm1.FormCreate(Sender: TObject);
begin
  if
end;

end.
```

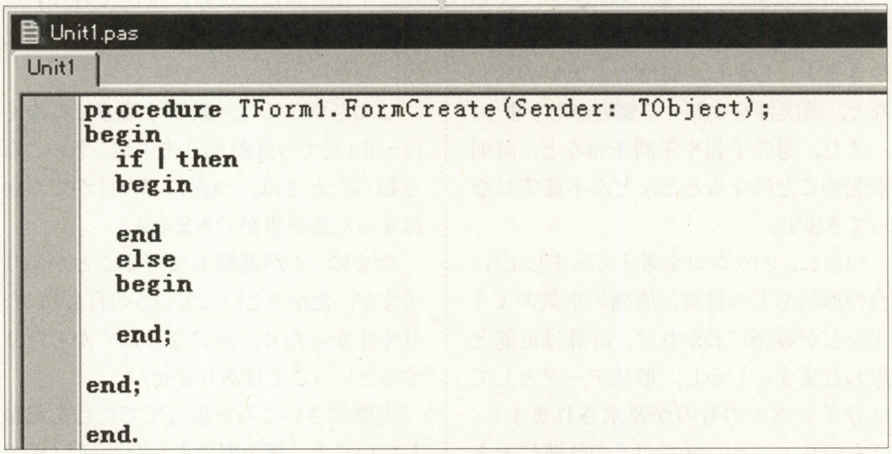
《第12図》まずは，入力したいコードの最初の部分を入力する



```
procedure TForm1.FormCreate(Sender: TObject);
begin
  if
end;

end.
```

if statement	ifb
if then (no begin/end) else (no begin/end)	ife
if then else	ifeb
if (no begin/end)	ifs

《第13図》[Ctrl]＋[J]を押すことによって，そのコードをキーワードとした入力パターンが表示される



```
procedure TForm1.FormCreate(Sender: TObject);
begin
  if | then
  begin

  end
  else
  begin

  end;

end;

end.
```

《第14図》選択したパターンが自動的に入力される

また，そのあとにはJava版Delphi『JBuilder』の出荷も予定されており，今後のボーランドの動向は目が離せない状況です。

Delphi 3は，拡張された新しいWindowsコントロールへの対応やネットワーク関連機能などを中心とした，どちらかというとビジネス・アプリケーション向けの機能拡張がなされています。しかし，細かい使い勝手なども改良されており，ホビー・プログラマーでも十分に納得のいく製品といえるでしょう。

これが爆発的に普及すれば，Delphi完全マスターも復活できるかもしれない…（たぶん）。

それでは，また来月。

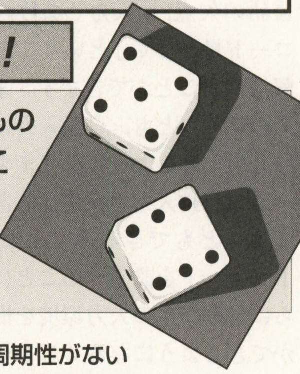
ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！

先生と生徒のための BASIC（ベーシック）プログラミング講座

TEXT & PROGRAMMING●東 幸太

《Windowsマシン・PC-9801／9821シリーズ・FM TOWNS対応》

第63回　さいころを使って“乱数”と“確率”をモノにしよう！



世の中に発生する事象には，どのようになるかをあらかじめ確実に予想できないものがあります。その代表としてあげられるのが，さいころの目の予測でしょう。さいころに細工しない限り，つぎにでる目の予測はできません。

今回は，このさいころを使って“乱数”と“確率”をパソコンでシミュレートしてみたいと思います。

予測できるものと不可能なもの

まずはじめに，“天気”というものを考えてみましょう。

明日の天気は，衛星から送られてくる天気図などを使って，ある程度は予想がつきます。しかし，局地的な天候の変化など，確実性を失わせる要素があります。

また，週間予報や年間予報など，時間が先のことになるとどんどん不確実になってきます。

つぎに，パチンコを考えてみましょう。台の形状や玉の材質，周囲の空気のようすなどが厳密にわかれば，計算は可能と思われます。しかし，形状データとしては分子レベルのものが要求されますし，ほんのちょっとの誤差が玉の軌跡に大きく影響するため，無限に高い演算精度が要求されてしまい，実際には計算はできません。

このような事象は，1回1回のようすを取り扱えませんが，その事象が生じる傾向については数学的に予測できます。

今回は，このような不確実な事象を取り扱う方法について紹介していくことにしましょう。

さいころの目の傾向は？

パソコンを使わないゲーム，たとえばボードゲームなどでは，予測できない流れを作るためにさいころが使われています。

このさいころは，説明するまでもなく「1～6」までの目がありますね。さいころを振ったときは，つぎにどの目がでるかはまったく予想ができません。

たまに，1が連続してでることがありますが，だからといってつぎの目も1になりやすかったり，逆になりにくかったりするということはありません。

実際にさいころを振ってでた目を記録していくと，**第1表**のような数列[1]ができます。この数列を調べてみると，つぎのようなことがわかります。

●規則性や周期性がない

順番に「1，2，3，4，5，6」とならんだり，偶数奇数の繰り返し「1，3，5，2，4，6」といったような規則性や周期性がまったくありません。

●でる目の割合はほぼ等しい

さいころを10回振った程度の範囲では，一度もでない目や5回でた目なども存在します。しかし，回数を100回，1,000回と大きくしていくと，どの目もほぼ同じ割合ででていることがわかります。

さいころを2個振ると？

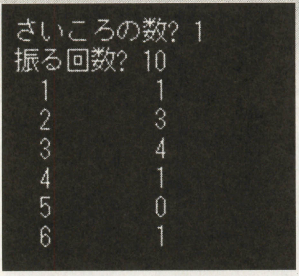
このように，さいころを振ってでた目の一つ一つに着目しても，何もわかりません。しかし，たくさん集めて数列とした場合には，理論的に裏付けられた傾向や特性があります。つまり，どの目がどのようにでるかという確率をまえもって

《第1表》さいころを振ってでた目の一覧例

⚂	⚀	⚃	⚂	⚅	⚂	⚄	⚄	⚅	⚂	⚂	⚁	⚀
3	1	4	3	6	3	5	5	6	3	3	2	1

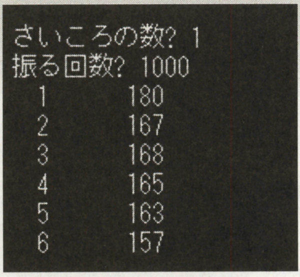
---

[1] **数列**
①1，3，5，7，…　②2，4，8，16，…のように，数が並んで列を作っていること。最初からn番目の数をa_nとすると，①は$a_n=2n-1$，②は$a_n=2^n$という式で表すことができる。①を等差数列，②を等比数列と呼ぶ。



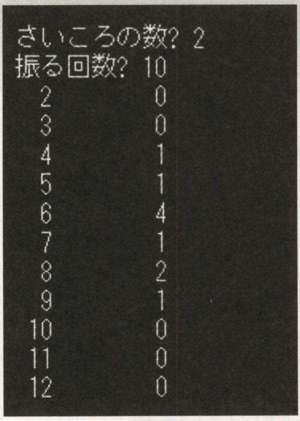
```
さいころの数? 1
振る回数? 10
  1      1
  2      3
  3      4
  4      1
  5      0
  6      1
```

《写真1》リスト1を実行し，さいころの数を1，振る回数を10とした場合の結果。でた目の回数には，0～4とバラツキがあることがわかる



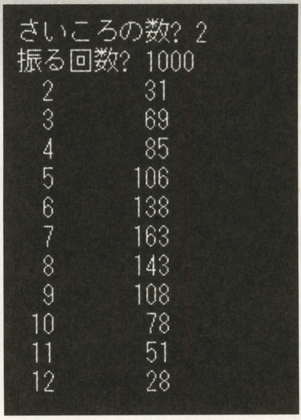
```
さいころの数? 1
振る回数? 1000
  1      180
  2      167
  3      168
  4      165
  5      163
  6      157
```

《写真2》リスト1を実行し，さいころの数を1，振る回数を1000とした場合の結果。写真1の場合と異なり，でた目の回数はほぼ同じになっている



```
さいころの数? 2
振る回数? 10
  2      0
  3      0
  4      1
  5      1
  6      4
  7      1
  8      2
  9      1
 10      0
 11      0
 12      0
```

《写真3》リスト1を実行し，さいころの数を2，振る回数を10とした場合の結果。写真1の場合と同様，でた目の回数にはバラツキがあることがわかる



```
さいころの数? 2
振る回数? 1000
  2      31
  3      69
  4      85
  5      106
  6      138
  7      163
  8      143
  9      108
 10      78
 11      51
 12      28
```

《写真4》リスト1を実行し，さいころの数を2，振る回数を1000とした場合の結果。振る回数が大幅に増えた結果，7がでやすいという傾向がわかるようになる

《第2表》二つのさいころの目の合計

		さいころA					
		1	2	3	4	5	6
さいころB	1	2	3	4	5	6	7
	2	3	4	5	6	7	8
	3	4	5	6	7	8	9
	4	5	6	7	8	9	10
	5	6	7	8	9	10	11
	6	7	8	9	10	11	12

知ることができるのです。

さいころを1個振った場合，でる目は1～6までの6とおりです。それぞれの面にはちがいがないため，どの目がでやすく，どの目がでにくいというようなことはありません。この結果，1～6までの目は，確率がそれぞれ1／6になります。

それでは，さいころを2個振った場合を考えてみましょう。でた目の値を合計した場合，2～12までの11とおりが考えられます。どの目も1／11の確率になるかというと，そうではありません。実際にさいころを振ってみると，つぎのことがわかります。

●7が非常によくでる

●2と12はなかなかでない

これは，**第2表**のように考えると理由がわかります。二つのさいころは同時に振ったとしても，それぞれ独立して目がきまります。

つまり，さいころAは1～6までの目が同じ確率1／6ででますし，さいころBも同じく1／6です。よって，さいころの目の合計の組み合わせとしては，36とおりが考えられます。

そして，これら36とおりの事象は，同じ1／36の確率で生じます。**第2図**の表から，さいころの目の合計がでる組み合わせを調べると，

●7は6とおり…6／36＝1／6の確率

●2と12は1とおり…1／36の確率

となることがわかります。

そんな理由で，7がでやすくなるわけです。

プログラムによる確率計算に挑戦！

さいころを三つや四つにした場合にどうなるかは，この考えかたを拡張していけば調べることができます。

そこで，実際にさいころを振ってみてもいいのですが，さいころの数が増えていくと，記録を取るのが大変になってしまいます。ここでは，パソコンに同じようなことをさせてみることにしましょう。

リスト1は，いくつかのさいころを振ってでた目の合計を求め，目に対するでた回数を数えるプログラムです。

リストを入力して実行すると，さいころの数と振る回数を聞いてくるので，適当な値を入力してください。入力が完了すると，さいころを振る処理を行なって，それぞれの目に対するでた回数が表示されます。

さいころの数を1にして，さいころを振る回数を10回としてみたところ，**写真1**のような結果になりました。目のでた回数にはバラツキがあり，特定の目がでやすかったりでにくかったりするようにみえます。

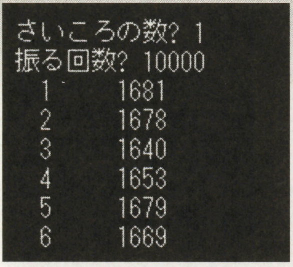
しかし，さいころを振る回数を1,000回としてみると**写真2**のような結果になります。どの目も，160から170回程度でていることがわかるはずです。さらに回数を10,000回にしてみると，でる目は1,670回前後にまとまります。

このように，さいころのでる目の割合は同じであり，ほぼ1／6（≒1670／10000）になることがわかります。

さいころの数を2にして，さいころを振る回数を10回としてみると**写真3**のよ

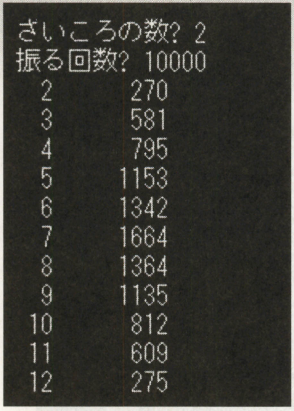
《リスト1》さいころのシミュレーション・プログラム・リスト

```
10 WIDTH "scrn:",80' N88BASICは 10 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR
,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 10 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
20 DIM N(100)
30 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,4,2)+RIGHT$(TIME$,2))
40 WHILE -1 '無限ループを構成
50  INPUT " さいころの数";SN
60  INPUT " 振る回数";TN
70  FOR I=SN TO SN*6
80   N(I)=0 '目のでた回数を数えるバッファをクリア
90  NEXT
100  FOR I=1 TO TN
110    S=0
120    FOR J=1 TO SN '指定された個数だけさいころを振る
130     S=S+INT(RND(1)*6)+1  ←①
140    NEXT
150    N(S)=N(S)+1 'でた目の回数を増やす
160   NEXT
170   FOR I=SN TO SN*6
180    print using " ###  #######";I;N(I) '結果表示
190   next:print
200 WEND
210 END
```



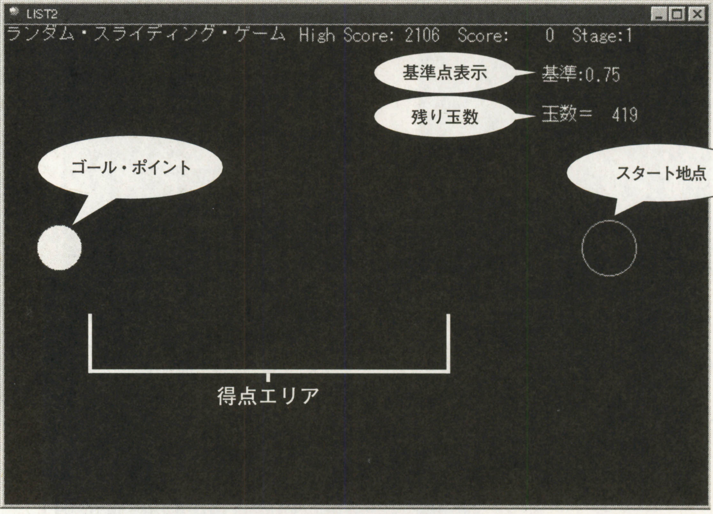
```
さいころの数? 1
振る回数? 10000
  1     1681
  2     1678
  3     1640
  4     1653
  5     1679
  6     1669
```

《写真5》リスト1を実行し，さいころの数を1，振る回数を10000とした場合の結果。これだけ振る回数を増やすと，どの目も同じ程度の回数になる



```
さいころの数? 2
振る回数? 10000
  2      270
  3      581
  4      795
  5     1153
  6     1342
  7     1664
  8     1364
  9     1135
 10      812
 11      609
 12      275
```

《写真6》リスト1を実行し，さいころの数を2，振る回数を10000とした場合の結果。7がもっともでやすく，6と8がそれにつぎ，2と12がでにくいことがわかる。また，7を境に対称になっていることもはっきりしてくる



```
LIST2
ランダム・スライディング・ゲーム High Score: 2106 Score:    0 Stage:1
基準:0.75
玉数=  419
```

《写真7》『ランダム・スライディング・ゲーム』ゲーム開始画面。基準値が小さいうちは玉の数の減少ぐあいを予測しやすいが，基準値が大きくなるとランダムな要素が増えてくるので注意

うな結果になりました。でていない目があったりして，どのような傾向になっているのかはわかりません。

しかし，振る回数を1,000回にしてみると**写真4**のような結果になり，7がでやすいことがはっきりします。

さいころの数を増やしていくと，**写真5**や**写真6**のような結果になります。入力する数値を変えていき，そのときの傾向を調べてみてください。

乱数と擬似乱数のちがい

リスト1では「さいころを振った」といっても，本物のさいころを振っているわけではありません。

BASIC言語には“RND関数[*2]”という乱数を発生させる関数があります。**リスト1**では，この乱数を利用してさいころを振ったときと似た状況を作りだしています（130行，①の部分）。

さいころのでる目はまったく予想がつかず，どの目のでる割合も同じであることがわかっています。RND関数はこれと同じように，まえもって予想がつかず，割合が同じである0～1未満の数を作りだす関数です。

このような特徴を持つ数を“乱数”と呼び，いくつかの乱数を並べた数列を“乱数列”と呼びます。

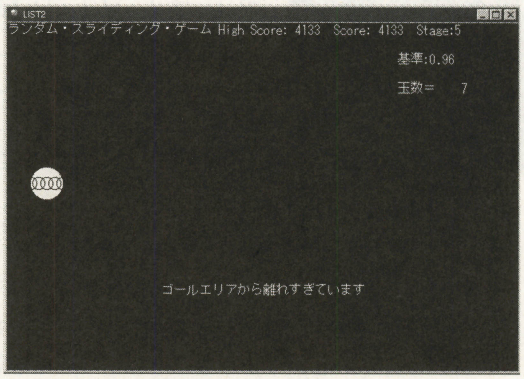
RND関数の引数（カッコの中の数字）に1を設定すると，0～1未満の小数が返ってきます。このときの結果は0から1未満になるだけで，その範囲のどの値になるかはまったく不明です。ちょうど，0から1未満の小数すべてがでるさいころを振っているようなものです。

よって，この関数を利用してやると，さいころを振ったときと似た状況が作りだせるわけです。

リスト1の①では，このRND関数の値を6倍して1を加え，小数点以下を切り捨てています。これで，1～6までの予想がつかない数を作りだしています。

ただし，このRND関数は実際にさいころを振っているわけではないので，本物のさいころや本当の乱数とは，厳密にはちがうところがあります。さいころでは値の予想がまったくつけられませんが，RND関数から作りだした1から6までの数列は，非常に長い目で見ると周期性があり，予想できるのです。

このように，乱数に近い振るまいをするものの，本当の乱数でない数を“擬似乱数”と呼びます。RND関数は，擬似乱数を発生させる関数ということになります。



```
LIST2
ランダム・スライディング・ゲーム High Score: 4133 Score: 4133 Stage:5
基準:0.96
玉数=   7
ゴールエリアから離れすぎています
```

《写真8》ゴールを越えて，オーバー・ランしてしまったようす。コンスタントな得点を得るためには，前半のステージではゴールをねらい，後半はオーバー・ランしないようにする必要がある

ランダム・スライディング・ゲーム

それでは，乱数を利用したゲームで遊んでみましょう。**リスト2**は，乱数を利用した『ランダム・スライディング・ゲーム』です。

リストを入力して実行すると，**写真7**のような画面が表示されます。プレイヤーは画面右のスタート地点から，いくつかの玉を打ちだします。打ちだした玉は，移動するごとに乱数によって消滅・存続をチェックしながら左の方向へ進んでいきます。

画面左にはゴール・ポイントがあり，最後の玉がゴール・ポイント付近で消滅すれば得点となります。玉を5回打ちだしたら，ゲーム終了です。

[*2] **RND関数**
random【ランダム】の略で，「でたらめの」「乱数」という意味を持つ。本文中で説明したように，1～6までの乱数を作るときはINT(RND(1)*6)+1，0～10までの乱数を作りたいときはINT(RND(1)*11)などと記述する。

プレイヤーは，打ちだす玉の数を指定できます。玉を打ちだすまえに，画面には基準となる0～1までの値が表示されます（330行，②の部分で基準値決定）。

打ちだした玉は，移動するごとに消滅するかどうかのチェックを行ないますが，判定は乱数の値が基準値を超えたか（消滅）超えないか（存続）で決定します（520～570行，③の部分）。

よって，基準値が大きいほど玉が消えにくく，小さいほど消えやすくなります。この基準値の値を参考にして，打ちだす玉の数を決定して入力してください。

玉の数は，「1」から「10000」までの範囲で入力できます。入力が完了すると，玉が打ちだされます。

玉は移動するごとに減少していき，残りの数が画面に表示されます。最後に玉は消滅しますが，このときゴール・ポイントに近いほど高得点が得られます。ゴール・ポイントを越えてしまうと，得点は0となるので注意してください。

乱数の結果は予想できませんから，基準値の大きさから玉の減少ペースをつかんで打ちだす玉の数をきめる必要があります。

基準値の値が小さく，玉が消えやすい場合は玉の数を増やす必要がありますが，このときはチェックの回数が増えることになります。これは，さいころを振る回数が多い場合に相当し，トータルの結果はある程度予測でき，極端な現象は起きないと考えられます。よって，基準値に応じて玉の数を調整するだけで，かなり高得点が狙えます。

逆に，基準値の値が大きくなってくると，玉の数を減らす必要があります。このときにはチェックの回数が減ることになり，さいころを振る回数が少ない場合に相当します。さいころを振る回数が少ないときには，**写真1**や**写真3**のようなバラツキがでてくるため，予想が厳しくなります。よって，ゴールをねらうよりは，オーバー・ランを回避することを考えたほうがよいでしょう。

まとめ

乱数や，乱数に近い振るまいをする数は，数一つ一つについては予想がつきません。しかし，ある程度の個数を集めると，その傾向をつかむことができます。

身近な乱数を集めて，傾向を探ってみるのもおもしろいでしょう。

《リスト2》『ランダム・スライディング・ゲーム』のプログラム・リスト

```
10 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,4,2)+RIGHT$(TIME$,2))
20 DIM CC(7)
30 FOR I=0 TO 7
40  CC(I)=I*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 40 CC(I)=I
50 NEXT
60 CC(0)=0
70 CLS 'N88BASICは 70 CLS 3
80 HISCORE=0
90 WHILE -1 '無限ループ
100  SCORE=0
110  FOR TRY=0 TO 4 '全5ステージ
120   GOSUB *SCREENINIT '初期化
130   GOSUB *INPUTNUM '玉数入力
140   GOSUB *MOVEBALLS '玉移動
150  NEXT
160  GOSUB *GAMEOVER 'ゲーム・オーバー
170 WEND
180 END
190 *SCREENINIT
200 WIDTH "scrn:",80 ' N88BASICは 200 WIDTH 80,25:SCREEN
3:COLOR ,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 200 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
210 CLS 'N88BASICは 70 CLS 3
220 PRINT "ランダム・スライディング・ゲーム"
230 GOSUB *PUTSCORE
240 CIRCLE(50,200),20,CC(6) 'ゴール地点表示
250 PAINT(50,200),CC(6),CC(6)
260 RETURN
270 *PUTSCORE
280 IF SCORE>HISCORE THEN HISCORE=SCORE 'ハイスコア更新
290 LOCATE 33,0
300 PRINT USING "High Score:#####  Score:#####
Stage:#";HISCORE;SCORE;TRY+1
310 RETURN
320 *INPUTNUM                               ②
330 STD=TRY/20+.74+RND(1)*.05 '基準値決定
340 LOCATE 61,2
350 PRINT USING "基準:#.##";STD
360 LOCATE 61,4
370 INPUT "玉数は";TNINI '玉数入力
380 IF TNINI<1 THEN TNINI=1
390 IF TNINI>10000 THEN TNINI=10000
400 TN=TNINI
410 RETURN
420 *MOVEBALLS
```

```
430 BX=630 '玉の座標
440 F=0
450 WHILE F=0
460  LOCATE 61,4
470  PRINT USING "玉数＝#####     ";TN
480  IF TN<1 THEN F=1 '玉がなくなった
490  OTN=TN
500  OBX=BX
510  BX=BX-10 '左へ移動
520  FOR I=0 TO TNINI-1
530   IF RND(1)>STD AND I<OTN THEN TN=TN-1 '基準値との比較
540  NEXT
550  FOR I=TNINI TO 3000 '時間調整
560   IF RND(1)>STD AND I<OTN THEN TN=TN
570  NEXT
580  CIRCLE(OBX,200),SQR(OTN)+5,0 '古い表示を消去
590  CIRCLE(BX,200),SQR(TN)+5,CC(4) '新しい位置に表示
600  IF BX<0 THEN F=2 '画面からはみだした
610 WEND
620 IF F=2 THEN GOSUB *MISS ELSE GOSUB *SCOREUP '条件に応じた処理
630 RETURN
640 *MISS
650 LOCATE 24,18
660 PRINT "ゴールエリアから離れすぎています"
670 WHILE INKEY$=""
680 WEND
690 RETURN
700 *SCOREUP
710 IF ABS(BX-50)<5 THEN SCORE=SCORE+10000 ELSE
SCORE=SCORE+10000/(ABS(BX-50)/10+2) 'ゴール地点からの距離に応じて得
点加算
720 GOSUB *PUTSCORE
730 LOCATE 37,18
740 PRINT "ゴール"
750 WHILE INKEY$=""
760 WEND
770 RETURN
780 *GAMEOVER
790 LOCATE 31,20
800 PRINT "Ｇａｍｅ　Ｏｖｅｒ"
810 WHILE INKEY$=""
820 WEND
830 RETURN
```

③ 520～570

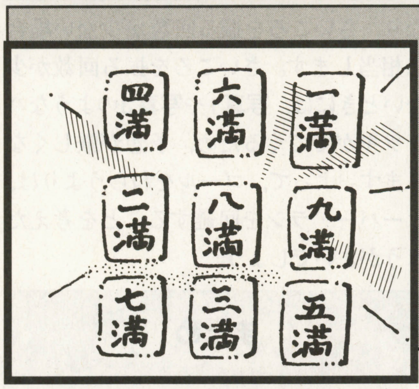
◆ リスト入力の注意 ◆

ここに掲載しているプログラム・リストは，F-BASIC for Windowsに対応しています。F-BASIC for Windowsは，本誌姉妹誌『オリジナル・ゲームGRANDPRIX』や書籍『F-BASIC for Windowsプログラミングのすべて』に導入後期間限定版が収録されています。

『N88互換BASIC for Windows』やPC-9801／9821シリーズの『N88日本語BASIC（86）』で入力する場合は注釈に「N88BASICは」とあるところのみ，FM TOWNSの『F-BASIC386』は注釈に「F-BASIC386は」とあるところのみ修正してください。

他の機種でも，画面表示部分に注意すれば，移植は簡単に行なえます。

Windows95（Visual Basic Ver4．0）用


四満
六満
一満
二満
八満
九満
七満
三満
五満

Windowsのゲームにはもってこいのお手軽さ

移植版　香港（ほんこん）

ふっさん（25才）

内　容

ベーシックでおなじみの麻雀牌を使ったパズル・ゲームをビジュアル・ベーシックに移植してみました。

遊びかた

9×8に並べられた麻雀牌から同じものを二つずつ選んで裏返していき，すべての牌を裏返しにできるとクリアになります。

裏返すには同じ種類の二つの牌が，次のような条件にあることが必要です。

(1)両方とも上下左右の端にある（**第1図の①，②**）

(2)上下または左右に隣り合っている（**第1図③，④**）

(3)同じ行または同じ列にあってその間の牌がすべて裏返っている（**第1図⑤，⑥**）

(4)裏返った牌を一度だけ曲ってたどり着ける（**第1図⑦，⑧**）

□□①□□□①□□
□④□⑦■■□□□
□④⑧□□⑦□③③
□□■□□□□□□
②□■■■⑧□⑥□
□□□□□□□■□
⑤■■■⑤□□⑥□
□□□□□②□□□

①～⑧は同じ牌，■は裏返っている牌を表しています。

《第1図》裏返せる牌

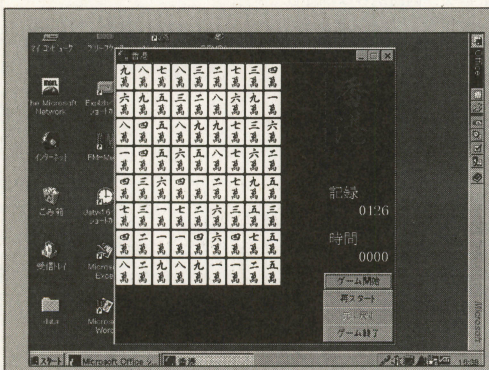
操作方法

裏返したい牌を左クリック（以下では左クリックを「押す」と表記します）して選択し，右クリック（牌の上ならどこでもよい）で選択を解除します。

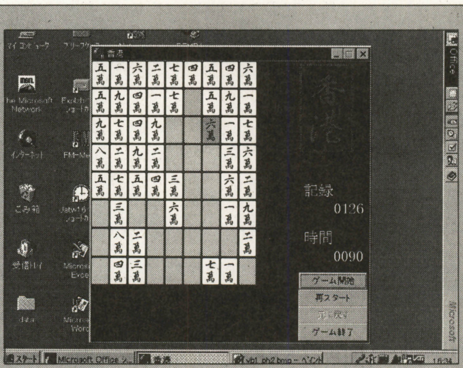
二つの牌を選択すると，裏返せる場合は裏返り，そうでない場合は選択が解除されます。

裏返した直後なら「元に戻す」ボタンを押すと裏返す前の状態に戻せます。

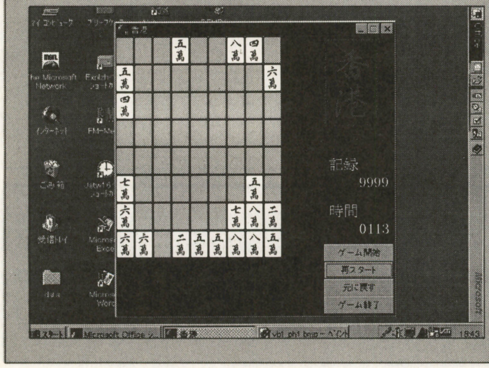
「再スタート」ボタンを押すと始めからやり直しができるので，解けなくなったときなどに利用してください。また，「ゲ


香港
記録
0126
時間
0000
ゲーム開始
再スタート
元に戻す
ゲーム終了
スタート
Microsoft Office
香港

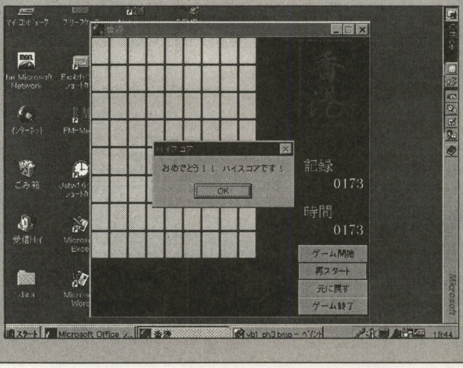
◀《写真1》ルールに従って，麻雀牌をとっていくのだ


香港
記録
0126
時間
0090
ゲーム開始
再スタート
元に戻す
ゲーム終了

◀《写真2》なかなか調子良さそう！この六萬は2か所選べるが


香港
記録
9999
時間
0113
ゲーム開始
再スタート
元に戻す
ゲーム終了

◀《写真3》ここまでくれば，もう見えたも同然。クリア近し！


香港
ハイスコア
おめでとう！！ ハイスコアです！
OK
記録
0173
時間
0173
ゲーム開始
再スタート
元に戻す
ゲーム終了

◀《写真4》やった！ハイスコアだ！時間との勝負にキミは勝てるか！

《OVER FLOW》いよいよ7月。夏の始まりです！OFコーナーではベーマガとじ込みのハガキだけでなく，普通の官製ハガキでも投稿募集中。みんなでどしどし応募してね。暑い時はOFを書いて，暑さなんてブッとばせ？それでは今月も行ってみましょう！

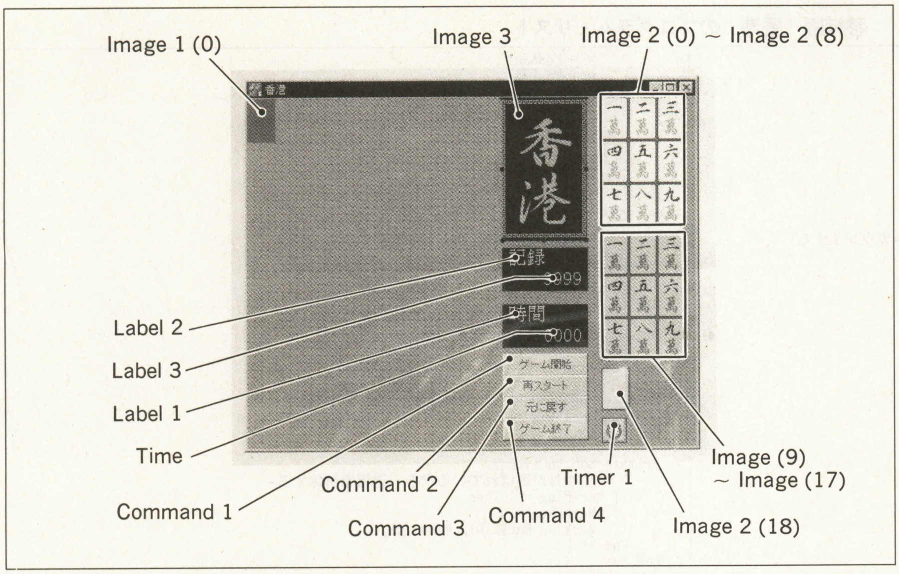


Image 1 (0)
Image 3
Image 2 (0) ～ Image 2 (8)
香港
香港
一萬
二萬
三萬
四萬
五萬
六萬
七萬
八萬
九萬
記録
9999
時間
0000
ゲーム開始
再スタート
元に戻す
ゲーム終了
Label 2
Label 3
Label 1
Time
Command 1
Command 2
Command 3
Command 4
Timer 1
Image (9)
～ Image (17)
Image 2 (18)

ーム開始」ボタンを押すと牌を並び替えて新しいゲームが始められます。

「ゲーム終了」ボタンを押すと，ゲームを終了します。

なお，ゲーム・クリアにかかった時間を表すタイマーは，ゲーム開始後に牌を選択するまで動作しません。

グラフィック

表示用と選択用の麻雀牌(萬子牌各9個ずつ)，牌の裏，背景それぞれ32×48ドットで，タイトルを96×160ドットでペイントなどで描き，各イメージに貼り付けます。麻雀牌と背景のイメージは配列になっています。

最後に

VBで初めて作ったプログラムです。VB研のプログラムなどを参考にしながら，なんとかプログラムをつくりあげることができました。VBは，今まで使っていたベーシック（MSXやX1）とはかなり違いがあり，よく理解できないままに，他のプログラム・リストを参考にしながらプログラミングしたので，プログラム中やプロパティの設定で無意味なことをしているかもしれません。

★参考にしたもの

ベーマガ，89年2月号，167ページPC-8001mkII用「香港」

ベーマガ連載 Visual Basic研究所

ベーマガに掲載されたVisual Basicのプログラム

CHECKER FLAG

編：元の作品がおもしろいせいか，ゲームとして完成度の高い作品に仕上がっています。

Dr.D：マウスでの操作もゲーム内容にマッチしていて，Windows上で遊ぶのに違和感のないゲームじゃ。

編：VBで初めて作ったとは思えないくらい，プログラムのほうもしっかり作られているようですね。

Dr.D：注釈が多いので，解析もしやすいはずじゃ。

《第1表》プロパティ・リスト

```
フォームの設定
        Name            =   From1
        BackColor       =   &H00808080&
        BorderStyle     =   1   '固定(実線)
        Caption         =   "香港"
        MaxButton       =   0   'False

コマンドボタンの設定
        Name            =   Command1
        Caption         =   "ゲーム開始"

        Name            =   Command2
        Caption         =   "再スタート"
        Enabled         =   0   'False

        Name            =   Command3
        Caption         =   "元に戻す"
        Enabled         =   0   'False

        Name            =   Command4
        Caption         =   "ゲーム終了"

タイマーの設定
        Name            =   Timer1
        Interval        =   1000

ラベルの設定
        Name            =   Label3
        Alignment       =   1   '右揃え
        BackColor       =   &H00000000&
        Caption         =   "9999"
        Fontsize        =   15.75
        ForeColor       =   &H00FFFFFF&

        Name            =   Label2
        BackColor       =   &H00000000&
        Caption         =   "記録"
        Fontsize        =   15.75
        ForeColor       =   &H00FFFFFF&

        Name            =   Time
        Alignment       =   1   '右揃え
        BackColor       =   &H00000000&
        Caption         =   "0000"
        Fontsize        =   15.75
        ForeColor       =   &H00FFFFFF&

        Name            =   Label1
        BackColor       =   &H00000000&
        Caption         =   "時間"
        Fontsize        =   15.75
        ForeColor       =   &H00FFFFFF&
```

★受験勉強のために，パソコンの電源コードをはずし，親にあずけた。来年までパソコンは金属の箱と化したがベーマガは当然買い続けるよ～ん!!（千葉県木更津市・秋野宏和19才）……【影：ほぉ～ら，大盛りだよ～ん。編：何ですか？影：いや，何でもない。】

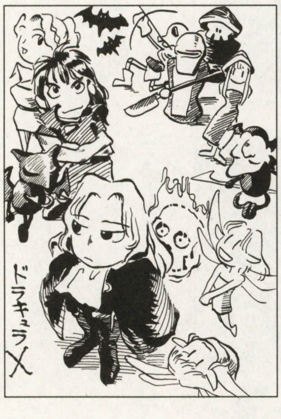
移植版『香港』のプログラム・リスト

```
    牌の並び&その記憶用（０＝牌裏，１～９＝１萬～９萬）
Dim GameField(8, 7) As Integer
Dim GameFieldKeep(8, 7) As Integer
'   選んだ牌の記憶用（０＝選択されていない，１＝選択中）
Dim MarkField(8, 7) As Integer
'   選んだ牌の位置
Dim MarkX(1) As Integer, MarkY(1) As Integer
'   選んだ牌の数（０＝未選択，１＝１つ目，２＝２つ目）
Dim MarkFlug As Integer
'   ゲーム時間
Dim GameTime As Integer
'   タイマー・カウント・フラグ（０＝カウントしない，１＝カウントする）
Dim TimeFlug As Integer
'   ハイスコア
Dim HighScore As Integer
'   フラグ（０＝ゲーム前，１＝ゲーム中，２＝クリア）
Dim GameFlug As Integer
'   牌の残り（０でゲーム・クリア）
Dim Rest As Integer
'   アンドゥ位置の記憶用
Dim KeepX(1) As Integer, KeepY(1) As Integer
'    ＣＲＬＦコード文字，メッセージ文字列
Dim CrLf As String, MStr(2) As String
Private Sub ChrPut()
    Dim i As Integer, x As Integer, y As Integer
    '   牌を表示する（横９×縦８　全体）·
    For i = 0 To 71
        ChrPutSub PosX(i), PosY(i)
    Next i
End Sub

Private Sub ChrPutSub(x As Integer, y As Integer)
        Dim a As Integer
        '   牌が裏かどうかチェック
        a = GameField(x, y) - (MarkField(x, y) <> 0) * 9
        If a Then a = a - 1 Else a = 18
        '   牌を表示（表示されるイメージを再定義）
        Image1(x + y * 9).Picture = Image2(a).Picture
End Sub

Private Sub GameStart()
    Dim i As Integer
    '   選択解除（全体）
    For i = 0 To 71
        MarkField(PosX(i), PosY(i)) = 0
    Next i
    '   牌を表示
    ChrPut
    '   時間，タイマー動作フラグの初期化
    GameTime = 0
    TimeFlug = 0
    '   残り牌の数を初期化，未選択，フラグをゲーム中，アンドゥ不可にする
    Rest = 72
    MarkFlug = 0
    GameFlug = 1
    Command3.Enabled = False
End Sub

Private Sub LbClick(id As Integer)
    Dim xx As Integer, yy As Integer
    '   タイマー動作を可能にする
    TimeFlug = 1
    '   選択位置を記憶する
    xx = PosX(id)
    yy = PosY(id)
    MarkX(MarkFlug) = xx
    MarkY(MarkFlug) = yy
    '   裏向きを選んだなら
    If GameField(xx, yy) = 0 Then
        Exit Sub
    End If
    '    ２つ目が１つ目と同じ位置なら
    If MarkFlug And MarkField(xx, yy) Then
        Exit Sub
    End If
    '   選択する
    Marking xx, yy, 1
    MarkFlug = MarkFlug + 1

    If MarkFlug = 2 Then
        '      ２つ目なら裏返す処理をする
        Reverse
    Else
        '      １つ目ならアンドゥ不可にする
        Command3.Enabled = False
    End If
End Sub

Private Sub Marking(x As Integer, y As Integer, f As Integer)
    MarkField(x, y) = f
    ChrPutSub x, y
End Sub

Private Sub NewGame()
    Dim i As Integer, x As Integer, y As Integer, a As Integer
    Dim d As Integer, v As Integer, w As Integer
    '   コマンドボタンの状態を変更
    Command2.Enabled = True
    '   フラグをゲーム前にする
    GameFlug = 0
    '   牌を並べる
    For i = 0 To 71
        x = PosX(i)
        y = PosY(i)
        GameField(x, y) = x + 1
    Next i
    '   牌をかき混ぜる
    For i = 0 To 71
        x = PosX(i)
        y = PosY(i)

        a = Int(Rnd * 72)
        v = PosX(a)
        w = PosY(a)

        d = GameField(x, y)
        GameField(x, y) = GameField(v, w)
        GameField(v, w) = d
    Next i
    '   牌の状態を保存
    For i = 0 To 71
        x = PosX(i)
        y = PosY(i)
        GameFieldKeep(x, y) = GameField(x, y)
    Next i
    '   ゲーム開始
    GameStart
End Sub

Private Function PosX(i As Integer)
    PosX = i Mod 9
End Function

Private Function PosY(i As Integer)
    PosY = i ¥ 9
End Function

Private Sub RbClick()
    '    １つ目が選ばれているなら、選択を解除する
    If MarkFlug = 1 Then
        MarkFlug = 0
        Marking MarkX(0), MarkY(0), 0
    End If
End Sub

Private Sub RestartGame()
    Dim i As Integer, x As Integer, y As Integer
    '   フラグをゲーム前にする
    GameFlug = 0
    '   牌の並びを始めの状態に戻して、表示する
    For i = 0 To 71
        x = PosX(i)
        y = PosY(i)
        GameField(x, y) = GameFieldKeep(x, y)
    Next i
    '   ゲーム開始
    GameStart
End Sub

Private Function RevCheck()
    Dim x As Integer, y As Integer, v As Integer, w As Integer
    x = MarkX(0)
    y = MarkY(0)
    v = MarkX(1)
    w = MarkY(1)
    '    ２個の牌が違う場合
    If GameField(x, y) <> GameField(v, w) Then
        RevCheck = 0
        Exit Function
    End If
    '   端にある場合
    If ((x Mod 8) * (y Mod 7) = 0) And ((v Mod 8) * (w Mod 7) = 0) Then
        RevCheck = 1
        Exit Function
    End If
    '   牌が隣合っているか，牌の間がすべて裏の場合（上下）
    If x = v Then
        If YCheck(y, w, x) = 0 Then
            RevCheck = 1
            Exit Function
        End If
    End If
    '   牌が隣合っているか，牌の間がすべて裏の場合（左右）
    If y = w Then
        If XCheck(x, v, y) = 0 Then
            RevCheck = 1
            Exit Function
        End If
    End If
    '   牌の裏を一度だけ曲がってたどり着く場合（縦→横）
    If GameField(x, w) = 0 Then
        If YCheck(y, w, x) + XCheck(x, v, w) = 0 Then
            RevCheck = 1
            Exit Function
        End If
    End If
    '   牌の裏を一度だけ曲がってたどり着く場合（横→縦）
    If GameField(v, y) = 0 Then
        If XCheck(x, v, y) + YCheck(y, w, v) = 0 Then
            RevCheck = 1
            Exit Function
        End If
    End If
    '   ここまでくると、裏返せない
    RevCheck = 0
End Function
Private Sub Reverse()
    Dim i As Integer, x As Integer, y As Integer
    '   裏返せるなら
    If RevCheck Then
        '   裏返す，アンドゥ用に牌の位置を記憶
        For i = 0 To 1
            x = MarkX(i)
            y = MarkY(i)

            KeepX(i) = x
            KeepY(i) = y
```

★FM TOWNSのゲームのコーナーを復活させてください。（山口市・**徳本哲志28才**）……【**影**：諸行無常，盛者必衰。盛あるもの必ず滅びる。パソコンの寿命もはかない夏の世の夢の如きだな…。**つぐ美**：どうしたんですか？**影**：いや，源平討魔伝にハマっちゃって。】

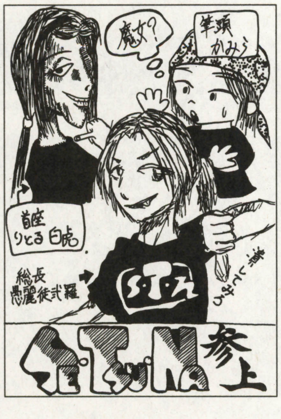
```
            GameField(x, y) = 0
            Marking x, y, 0
        Next i
        '   残り牌の数を減らして、アンドゥ可能に
        Rest = Rest - 2
        Command3.Enabled = True
        '   全部裏返した
        If Rest = 0 Then
            '   フラグをゲーム終了，タイマー動作不可にする
            GameFlug = 2
            TimeFlug = 0
            '   ハイスコアなら
            If GameTime < HighScore Then
                '   ハイスコアの登録と表示
                HighScore = GameTime
                Label3.Caption = Format(HighScore, "0000 ")
                MsgBox "おめでとう！！　ハイスコアです！", , "ハイスコア"
            Else
                '   ゲーム・クリア
                MsgBox "     おみごと！", , "ゲームクリア"
            End If
            '   再スタート，アンドゥを不可にする
            Command2.Enabled = False
            Command3.Enabled = False
        End If
    Else
        '   裏返せないなら、選択を解除
        For i = 0 To 1
            Marking MarkX(i), MarkY(i), 0
        Next i
    End If
    '   選択フラグをクリア
    MarkFlug = 0
End Sub
Private Sub Undo()
    Dim i As Integer, x As Integer, y As Integer
    '   アンドゥ処理
    For i = 0 To 1
        x = KeepX(i)
        y = KeepY(i)
        GameField(x, y) = GameFieldKeep(x, y)
        ChrPutSub x, y
    Next i
    Rest = Rest + 2
    '   アンドゥ・フラグをクリア
    Command3.Enabled = False
End Sub

Private Function XCheck(cx As Integer, cv As Integer, cy As Integer)
    Dim c As Integer, r As Integer, m As Integer
    '   横方向に牌を調べる
    c = 0
    r = cv - cx
    m = cx
    Do While Abs(r) <> 1
        m = m + Sgn(r)
        c = c + GameField(m, cy)
        r = r - Sgn(r)
    Loop
    XCheck = c
End Function

Private Function YCheck(cy As Integer, cw As Integer, cx As Integer)
    Dim c As Integer, r As Integer, m As Integer
    '   縦方向に牌を調べる
    c = 0
    r = cw - cy
    m = cy
    Do While Abs(r) <> 1
        m = m + Sgn(r)
        c = c + GameField(cx, m)
        r = r - Sgn(r)
    Loop
    YCheck = c
End Function
```

```
Private Sub Command1_Click()
    '   ゲーム中なら確認する
    If GameFlug = 1 Then
        If MsgBox(MStr(0), vbYesNo, Command1.Caption) <> vbYes Then
            Exit Sub
        End If
    End If
    '   ＮＥＷゲーム・スタート
    NewGame
End Sub

Private Sub Command2_Click()
    '   再スタートの確認
    If MsgBox(MStr(1), vbYesNo, Command2.Caption) = vbYes Then
        '   再スタート
        RestartGame
    End If
End Sub

Private Sub Command3_Click()
    Undo
End Sub

Private Sub Command4_Click()
    '   ゲーム終了の確認
    If MsgBox(MStr(2), vbYesNo, Command4.Caption) = vbYes Then
        '   ゲーム終了
        Unload Form1
    End If
End Sub

Private Sub Form_Load()
    Dim i As Integer, x As Integer, y As Integer
    '   乱数系列を初期化
    Randomize
    '   フォームの設定（サイズ，表示位置，色）
    Width = 5870
    Height = 6150
    Left = (Screen.Width - Width) / 2
    Top = (Screen.Height - Height) / 2
    BackColor = QBColor(0)
    '   イメージコントロールの生成と初期化
    For i = 1 To 71
        Load Image1(i)
        Image1(i).Left = Image1(0).Left + PosX(i) * Image1(0).Width
        Image1(i).Top = Image1(0).Top + PosY(i) * Image1(0).Height
        Image1(i).Picture = Image1(0).Picture
        Image1(i).Visible = True
    Next i
    '   ハイスコアをクリア，ＣＲＬＦコード文字，メッセージ文字列の作成
    HighScore = 9999
    CrLf = Chr(13) + Chr(10) + Chr(9) + "よろしいですか？"
    MStr(0) = "        現在のゲームを終了します。" + CrLf
    MStr(1) = "        牌を始めの状態に戻します。" + CrLf
    MStr(2) = "            ゲームを終了します。" + CrLf
End Sub

Private Sub Image1_MouseUp(Index As Integer, Button As Integer, Shift As Int
eger, x As Single, y As Single)
    '   ゲーム中なら
    If GameFlug = 1 Then
        Select Case Button
            '   左クリック
            Case Is = 1
                LbClick Index
            '   右クリック
            Case Is = 2
                RbClick
        End Select
    End If
End Sub

Private Sub Timer1_Timer()
    '   タイマーのカウント（タイマー動作中なら９９９９まで１ずつ増加）
    GameTime = GameTime - (TimeFlug = 1 And GameTime <> 9999)
    '   タイマーの表示
    Time.Caption = Format(GameTime, "0000 ")
End Sub
```



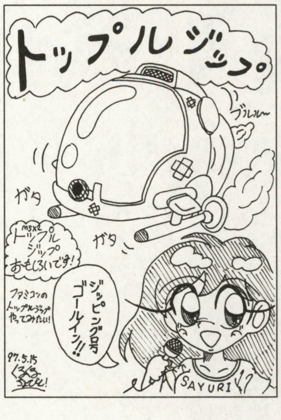
評…ガイコツの崩れる感じが良（影）

by　くろすとん


魔女？
筆頭 かみら
首座 りとる白虎
総長 愚麗徒武羅
S.T.N 参上

評…その挑戦受けて立つ（影）

by　SE・TSU・NA


トップルジップ。
ブルルル～
ガタ
ガタ
msx2 トップルジップ おもしろいです！
ジッピング0号 ゴールイン!!
ファミコンのトップルジップやってみたい!!
97.5.15 くるくるちょびん！
SAYURI

評…というワケでやってみましょう（つぐ美）

by　くるくるちょびん！

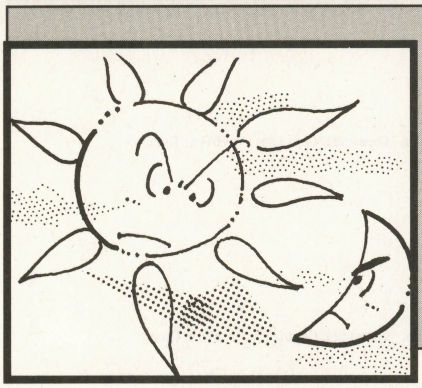
本当にゲーム楽しんでやってます？
タケトンボ！
ゲームの精ちゃんより

評…あらためて言われると…（編）

by　タケトンボ

★ひさしぶりにハガキを書く!!書きにくいアンケート，切りにくいハガキ…最高だ～!!（やっぱりこれがイチバン!!）（東京都田無市・ファム22才）……【**編**：影さん，またこんなハガキが。**影**：これやめると，マニアの方々から不満の声があがるんだよね～。】

Windows95（Visual Basic Ver4．0）用



2人でも1人でも遊べる陣取り合戦

太陽とお月さま

参納　大樹（17才）

内　容

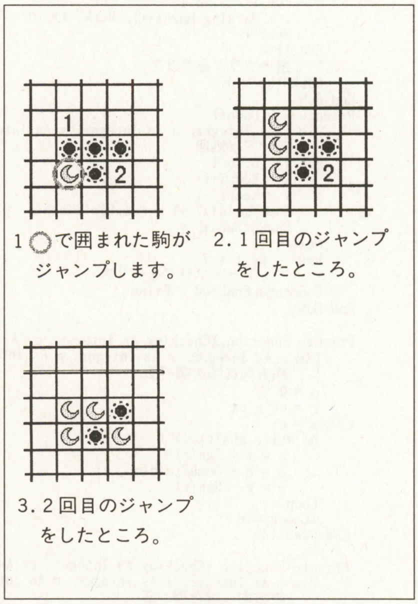
ルールに従って相手の駒を自分の駒に変え，最終的に自分の駒を相手の駒よりも多くするゲームです。

ルール

盤にある自分の駒を，縦横斜めのうちのいずれかの方向に，ジャンプさせます。すると，駒があったマスと，ジャンプしたマスとの間にある相手の駒が，すべて自分の駒に変わります。自分の駒や，空地を飛び越えることはできません。連続2回までジャンプできます。これを交互に繰り返し，マス目が全部埋まるか，どの駒もジャンプできなくなった段階で駒の多いほうのプレイヤーの勝ちです。

操作方法

まず，ジャンプさせたい駒があるマス目をクリックしてください。すると，そのマス目に，“0”と表示されます。つぎに，ジャンプの着地場所をクリックし，必要ならば，2度目のジャンプの着地場所もクリックしてください。すると，それぞれのマスに，“1，2”と表示されます。よければOKボタンを，一つ前の動作に戻したいときは一つ戻るボタンを，初めからやり直す場合はキャンセルボタンを押してください。どの駒もジャンプすることができない場合は，自動的にパスボタンが動作可能となります。それから，設定メニューでコンピュータとレベルの設定ができます。ゲームの途中でコンピュ

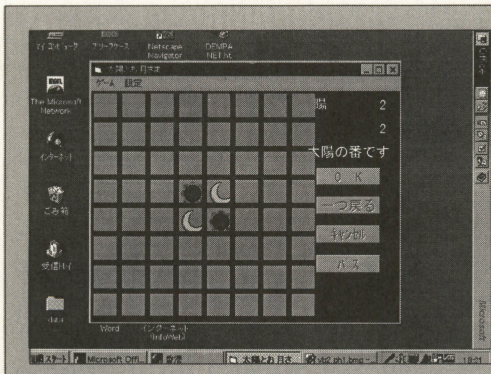


1 ◯で囲まれた駒がジャンプします。

2．1回目のジャンプをしたところ。

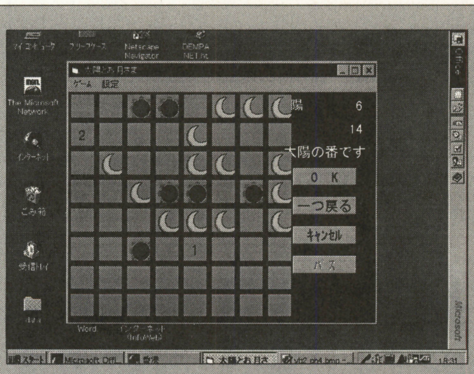
3．2回目のジャンプをしたところ。

《第1図》ジャンプのようす


太陽とお月さま
ゲーム　設定
陽　2
2
ＯＫ
一つ戻る
キャンセル
パス

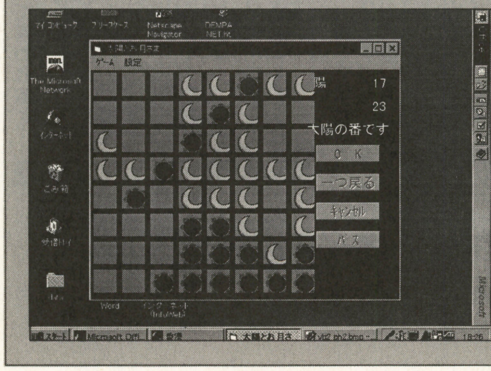
太陽の番です

◀《写真1》太陽と月の陣とり合戦の開始。ルールがおもしろいぞ


太陽とお月さま
ゲーム　設定
陽　6
14
2
1
ＯＫ
一つ戻る
キャンセル
パス

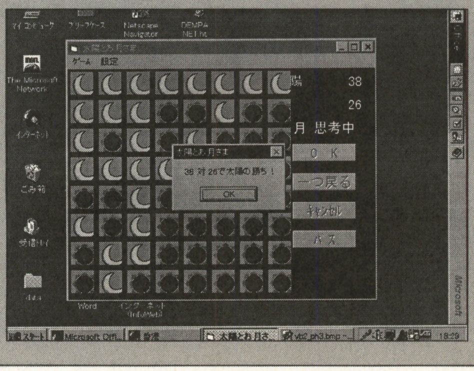
太陽の番です

◀《写真2》動かすコマ→移動先1→移動先2を指示してＯＫボタンを


太陽とお月さま
ゲーム　設定
陽　17
23
ＯＫ
一つ戻る
キャンセル
パス

太陽の番です

◀《写真3》終盤にさしかかってなかなかいい勝負のようです


太陽とお月さま
ゲーム　設定
陽　38
26
ＯＫ
一つ戻る
キャンセル
パス

月 思考中

38 対 26 で太陽の勝ち！

OK

◀《写真4》すべてのコマがうまると終了。さてどっちが勝ったかな？

★影さん！　人の質問には，ちゃんとまじめに答えてくださいよ!!（神奈川県横浜市・**早川真人15才**）……【**影**：そんな早川君の悩みは？なになに勉強がイヤ？なるなるほど，それはね…。**つぐ美**さん，悩み相談にまじめに答えるわけじゃないのよ。**影**：……え？】

《第1表》プロパティ・リスト

フォームの設定

```
Name            =  SunMoon
BackColor       =  &H00000000&
Caption         =  ″太陽とお月さま″
FontName        =  ″ＭＳゴシック″
ScaleMode       =  3 - ﾋﾟｸｾﾙ
```

ラベルの設定

```
Name            =  Label1
Alignment       =  0 - 左揃え
BackColor       =  &H00000000&
Caption         =  ″太陽″
FontName        =  ″ＭＳゴシック″
Forcolor        =  &H00FFFFFF&

Name            =  Label2
Alignment       =  0 - 左揃え
BackColor       =  &H00000000&
Caption         =  ″月″
FontName        =  ″ＭＳゴシック″
Forcolor        =  &H00FFFFFF&

Name            =  Label3
Alignment       =  2 - 中央揃え
BackColor       =  &H00000000&
Caption         =  ″Label3″
FontName        =  ″ＭＳゴシック″
Forcolor        =  &H00FFFFFF&
```

```
Name            =  Score
Alignment       =  1 - 右揃え
BackColor       =  &H00000000&
Caption         =  ″2″
FontName        =  ″ＭＳゴシック″
Forcolor        =  &H00FFFFFF&
```

コマンドボタンの設定

```
Name            =  Command1
Caption         =  ″Ｏ　Ｋ″
Enabled         =  False
FontName        =  ″ＭＳゴシック″

Name            =  Command2
Caption         =  ″一つ戻る″
Enabled         =  False
FontName        =  ″ＭＳゴシック″

Name            =  Command1
Caption         =  ″ｷｬﾝｾﾙ″
Enabled         =  False
FontName        =  ″ＭＳゴシック″

Name            =  Command1
Caption         =  ″ﾊﾟｽ″
Enabled         =  False
FontName        =  ″ＭＳゴシック″
```

タイマーの設定

```
Name            =  Timer1
Enabled         =  False
Interval        =  500
```

ピクチャボックスの設定

```
Name            =  Picture1
AutoRedraw      =  True
BackColor       =  &H00FFFF00&
BorderStyle     =  0 - なし
Height          =  48
ScaleMode       =  3 - ﾋﾟｸｾﾙ
Width           =  48

Name            =  Koma
AutoRedraw      =  True
BorderStyle     =  0 - なし
Height          =  48
Visible         =  False
Width           =  48

Name            =  Title
AutoRedraw      =  True
BorderStyle     =  0 - なし
FontName        =  ″ＭＳゴシック″
Height          =  400
Left            =  0
Top             =  0
Width           =  640
```

《第2表》“sunmoon.frm” のメニュー設定

Caption	Name	Index	Checked
ゲーム	game		
…スタート	start		
…再開	replay		
…終了	endgame		
設定	set		
…コンピュータ	setc		
……なし	com	0	True
……太陽	com	1	
……月	com	2	
…レベル	setl		
……初級	levell	0	True
……中級	levell	1	
……上級	levell	2	
……名人	levell	3	

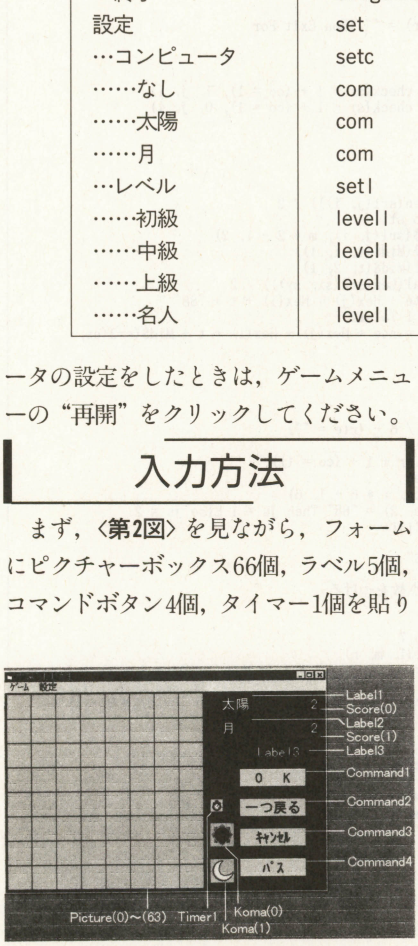
《第3表》変数表

bn(, ,)	盤の状態
pc( )	キャラクタ名表示用
sc( )	取った駒の数
tc$( )	プレイヤーの手
cm	コンピュータプレイヤー
gf	ゲームのフラグ
js	ジャンプ数
lv	コンピュータレベル
pl	現在のプレイヤー
tm	タイマー用
ts	現在何手目か
その他	ループなど
以下はコンピュータ思考用	
cte$( ),stc$( )	手格納用
csc( ),ssc( )	それぞれの手の点数
srl( ),sr2( ) sx,sy,rte$	打つことが可能な手の検索用
ya	先読み数

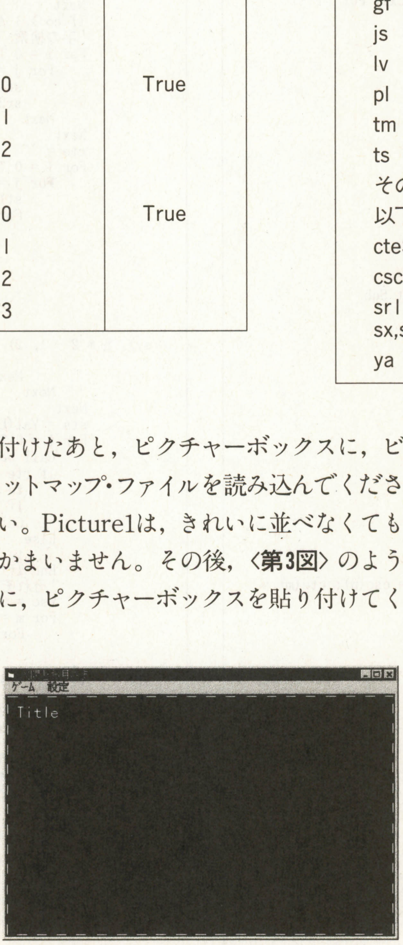
ータの設定をしたときは，ゲームメニューの“再開”をクリックしてください。

入力方法

まず，〈**第2図**〉を見ながら，フォームにピクチャーボックス66個，ラベル5個，コマンドボタン4個，タイマー1個を貼り付けたあと，ピクチャーボックスに，ビットマップ・ファイルを読み込んでください。Picture1は，きれいに並べなくてもかまいません。その後，〈**第3図**〉のように，ピクチャーボックスを貼り付けてく



《第2図》コントロールの配置



《第3図》ピクチャーボックス“Title”の貼り付け

CHECKER FLAG

Dr.D：このプログラムでは，盤上のマス目ごとにピクチャボックスを使用しておる。そのため，ピクチャボックスコントロールの数が非常に多くなっているぞ。

編：それってまずいんですか？

Dr.D：これでもよいのじゃが，盤自体は一つのピクチャボックスコントロールとして使用するほうが，入力もしやすくなるじゃろう。

編：なるほど。この場合，クリックした場所はX，Y座標から判別し，コマの表示はPaintPictureやBitBltを使うんですね。

★やっぱり，セガとバンダイが合併したら，新社名が，「センダイ」となって，本社も宮城県に移ると思ったのは僕だけでしょうか？（東京都杉並区・**Aの同類15才**）……【**影**：同意見多数。あいかわらず社名に関する話題ばかりの，「セガバンダイ」ですね。でも実現しなかった。】

ださい。そしてメニューを作成し，リストを入力してください。リストの中の，FontSizeの値は，デスクトップ領域が1024×768のときのものです。パソコンの設定に合わせて変えてください。

思考ルーチンについて

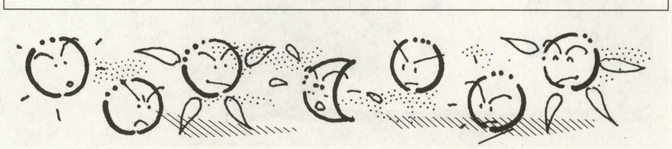
コンピュータ思考ルーチンでは，まず打つことのできる第1手をすべて検索し，それぞれの手に点数を付け，点数の高い順に五つの手を選びます。同様にして，それぞれの手に対して相手の打つことのできる手を五つ選ぶ……ということを，先読み数だけ繰り返し，最後に，コンピュータにとって最も有利と思われる手を選びます。名人の先読み数は4です。もっと先まで読ませるようにすることは，それほど難しくありませんが，思考時間が短くなってしまいます。

『太陽とお月さま』のプログラム・リスト

```
Option Explicit
DefInt A-Z
Dim bn(131, 7, 7), ks(1), pc$(1), sc(1)
Dim cm, co, gf, js, lv, pl, te$, tm, ts
Dim cte$(124), csc(124), ys
Dim ax, ay, bx, by, cx, cy, dx, dy, i, j, m, n
Private Sub change(nm) '盤を変化させる
    Dim p, q, r
    For p = 1 To js
        ax = Val(Mid$(te, p * 2 - 1, 1))
        ay = Val(Mid$(te, p * 2, 1))
        bx = Val(Mid$(te, p * 2 + 1, 1))
        by = Val(Mid$(te, p * 2 + 2, 1))
        cx = Sgn(bx - ax): cy = Sgn(by - ay)
        dx = Abs(bx - ax): dy = Abs(by - ay)
        r = dx - (dx = 0) * dy
        For q = 1 To r - 1
            bn(nm, ax + q * cx, ay + q * cy) = pl + 1
        Next
    Next
    bn(nm, bx, by) = pl + 1
End Sub

Private Function check$(ix1, ix2, mx, my)
    '打つことができる手を検索
    Dim nx, ny, p, q, r
    check = ""
    If bn(ix1, mx, my) <> (pl + 1) * ix2 Then Exit Function
    For p = -1 To 1
        For q = -1 To 1
            For r = 1 To 7
                nx = mx + q * r: ny = my + p * r
                If nx < 0 Or nx > 7 Or ny < 0 Or ny > 7 Then Exit For
                If r > 1 And bn(ix1, nx, ny) = 0 Then
                    check = check + Hex(nx) + Hex(ny): Exit For
                ElseIf bn(ix1, nx, ny) <> 2 - pl Then: Exit For
                End If
            Next
        Next
    Next
End Function

Private Sub comfalse()
    Command1.Enabled = False
    Command2.Enabled = False
    Command3.Enabled = False
End Sub

Private Sub comthink()
    'コンピュータ思考
    Dim sp
    Label3.Caption = pc(cm - 1) + " 思考中"
    DoEvents
    If Command4.Enabled = True Then Command4_Click: Exit Sub
    ys = lv + 1
    If 64 - ts < ys Then ys = 64 - ts
    For i = 0 To 124
        csc(i) = 0
        cte(i) = ""
    Next
    For co = 1 To ys
        Call search
    Next
    For i = ys - 1 To 1 Step -1
        j = 1 + (i Mod 2 = 0) * 2
        sp = 5 ^ (i - 1)
        For m = 0 To sp - 1
            If cte(m * 5) = "" Then Exit For
            cte(m) = cte(m * 5): csc(m) = csc(m * 5)
            For n = m * 5 + 1 To m * 5 + 4
                If cte(n) = "" Then Exit For
                If j * csc(n) > j *.csc(m) Then csc(m) = csc(n): cte(m) =
cte(n)
            Next
        Next
    Next
    te = cte(0)
    If Mid$(te, 5, 2) = "88" Then js = 2 Else js = 3
    pl = cm - 1
    Command1_Click
End Sub

Private Sub bcopy(ix1, ix2) '盤の状態をコピー
    Dim p, q
    For p = 0 To 7
        For q = 0 To 7
            bn(ix1, q, p) = bn(ix2, q, p)
        Next
    Next
End Sub

Private Sub init() 'ゲームの初期化
    Title.Visible = False
    For i = 0 To 63
        Picture1(i).Picture = LoadPicture()
        bn(0, i Mod 8, i ¥ 8) = 0
    Next
    sc(0) = 2: sc(1) = 2: gf = 1
    js = 0: pl = 0: te = "": ts = 0
    bn(0, 3, 3) = 1: bn(0, 4, 4) = 1
    bn(0, 3, 4) = 2: bn(0, 4, 3) = 2
    Picture1(27).Picture = Koma(0).Picture
    Picture1(36).Picture = Koma(0).Picture
    Picture1(28).Picture = Koma(1).Picture
    Picture1(35).Picture = Koma(1).Picture
    Score(0).Caption = sc(0)
    Score(1).Caption = sc(1)
    Call comfalse
    Label3.Caption = "太陽の番です"
    DoEvents
    If cm = 1 Then Call comthink
End Sub


Private Sub search()
    Dim sr1$(7, 7), sr2$(7, 7), dsc(4), ssc(4), ste$(4)
    Dim rsc, rte$, sr, st1, st2, sts, sx, sy, t$
    If co Mod 2 = 0 Then pl = 2 - cm Else pl = cm - 1
    For sr = 5 ^ (co - 1) - 1 To 0 Step -1
        For i = 0 To 4
            dsc(i) = -1000: ste(i) = ""
        Next
        If co > 1 And cte(sr) = "" Then Exit For
        '手の検索
        For i = 0 To 7
            For j = 0 To 7
                sr1(j, i) = check(sr + 1 + (co = 1), 1, j, i)
                sr2(j, i) = check(sr + 1 + (co = 1), 0, j, i)
            Next
        Next
        rte = ""
        For i = 0 To 7
            For j = 0 To 7
                st1 = Val(Len(sr1(j, i))) / 2
                For m = 1 To st1
                    t = Mid$(sr1(j, i), m * 2 - 1, 2)
                    sx = Val(Mid$(t, 1, 1))
                    sy = Val(Mid$(t, 2, 1))
                    st2 = Val(Len(sr2(sx, sy))) / 2
                    rte = rte + Hex(j) + Hex(i) + t + "88"
                    For n = 1 To st2
                        rte = rte + Hex(j) + Hex(i) + t + Mid$(sr2(sx,
sy), n * 2 - 1, 2)
                    Next
                Next
            Next
        Next
        sts = Val(Len(rte)) / 6 - (rte = "")
        For i = 0 To sts - 1
            Call bcopy(131, sr + 1 + (co = 1))
            If rte <> "" Then
                te = Mid$(rte, i * 6 + 1, 6)
                If Right$(te, 2) = "88" Then js = 1 Else js = 2
                Call change(131)
            Else
                te = "888888"
            End If
            'それぞれの手に点数をつける
            rsc = 0
            For m = 0 To 7
                For n = 0 To 7
                    j = bn(131, m, n)
                    rsc = rsc - (j = cm) * (-(m Mod 7 = 0) * 9 + 1) * (-(n
Mod 7 = 0) * 9 + 1)
                    rsc = rsc + (j = 3 - cm) * (-(m Mod 7 = 0) * 9 + 1) *
(-(n Mod 7 = 0) * 9 + 1)
                Next
            Next
            '他の手の点数と比較
            j = 1 + (co Mod 2 = 0) * 2
            For m = 0 To 4 * -(co < ys)
                If (rsc - csc(sr)) * j > dsc(m) Then
```

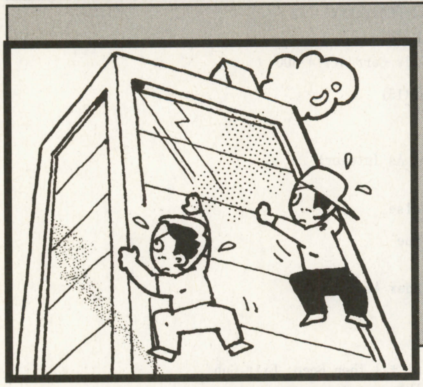
★『新品』の２文字に魅せられて，つい買ってしまったディスクシステム。32ビット機全盛の時代なのに，こんなことしてていーのだろうか……。（北海道室蘭市・**ぽん吉19才**）……【**影**：この時代に新品のディスクシステムが存在するとは。北海道，侮りがたし！】

```
                    For n = 4 * -(co < ys) To m + 1 Step -1
                        If ste(n - 1) <> "" Then
                            dsc(n) = dsc(n - 1)
                            ssc(n) = ssc(n - 1)
                            ste(n) = ste(n - 1)
                            Call bcopy(n + 126, n + 125)
                        End If
                    Next
                    ste(m) = cte(sr) + te
                    dsc(m) = (rsc - csc(sr)) * j: ssc(m) = rsc
                    If co < ys Then Call bcopy(m + 126, 131)
                    Exit For
                End If
            Next
        Next
        'ssc(),ste()の内容をcsc(),ste()に格納
        For i = 0 To 4 * -(co < ys)
            If ste(i) = "" Then Exit For
            If co < ys Then j = sr * 5 + i Else j = sr
            csc(j) = ssc(i)
            cte(j) = ste(i)
            If co < ys Then Call bcopy(j + 1, i + 126)
        Next
nxt:
    Next
End Sub

Private Sub win() '勝者表示
    Dim ms$
    If sc(0) > sc(1) Then
        ms = "太陽の勝ち！"
    ElseIf sc(1) > sc(0) Then
        ms = "月の勝ち！"
    Else
        ms = "引き分け！"
    End If
    MsgBox Str(sc(0)) & " 対" & Str(sc(1)) & "で" & ms, , "太陽とお月さま"
    gf = 0
End Sub

Private Sub com_Click(Index As Integer)
    cm = Index
    For i = 0 To 2
        com(i).Checked = False
    Next
    com(Index).Checked = True
End Sub

Private Sub Command1_Click() 'ＯＫボタンクリック
    tm = 1: gf = 0: sc(pl) = sc(pl) + 1
    Call comfalse
    timer1.Enabled = True
End Sub

Private Sub Command2_Click() '一つ戻るボタンクリック
    ax = Val(Mid$(te, js * 2 - 1, 1))
    ay = Val(Mid$(te, js * 2, 1))
    Picture1(ax + ay * 8).Line (0, 0)-(47, 47), QBColor(11), BF
    If js = 1 Then
        Picture1(ax + ay * 8).Picture = Koma(pl).Picture
        Command2.Enabled = False
        Command3.Enabled = False
    End If
    If js = 2 Then Command1.Enabled = False
    js = js - 1
    te = Left$(te, js * 2)
End Sub

Private Sub Command3_Click() 'キャンセルボタンクリック
    For i = js To 1 Step -1
        ax = Val(Mid$(te, i * 2 - 1, 1))
        ay = Val(Mid$(te, i * 2, 1))
        Picture1(ax + ay * 8).Line (0, 0)-(47, 47), QBColor(11), BF
    Next
    Picture1(ax + ay * 8).Picture = Koma(pl).Picture
    js = 0: te = ""
    Call comfalse
End Sub

Private Sub Command4_Click() 'パスボタンクリック
    pl = 1 - pl
    Command4.Enabled = False
    i = 0
    For m = 0 To 7
        For n = 0 To 7
            If check(0, 1, n, m) <> "" Then i = 1: Exit For
        Next
    Next
    If i = 0 Then Call win: Exit Sub
    Label3.Caption = pc(pl) + "の番です"
    If cm = pl + 1 Then Call comthink
End Sub

Private Sub endgame_Click()
    End
End Sub

Private Sub Form_Load()
    Top = (Screen.Height - Height) / 2
    Left = (Screen.Width - Width) / 2
    pc(0) = "太陽": pc(1) = "月"
    For i = 0 To 63
        Picture1(i).Top = 4 + (i ¥ 8) * 49
        Picture1(i).Left = 4 + (i Mod 8) * 49
    Next
    For i = 0 To 300
        Title.PSet (Rnd * 640, Rnd * 400), QBColor(Int(Rnd * 16))
    Next
    Title.CurrentX = 65: Title.CurrentY = 65
    Title.FontSize = 36
    Title.ForeColor = QBColor(1)
    Title.Print "太陽とお月さま"
    Title.CurrentX = 62: Title.CurrentY = 62
    Title.ForeColor = QBColor(15)
    Title.Print "太陽とお月さま"
    Title.CurrentX = 200: Title.CurrentY = 300
    Title.FontSize = 18
    Title.ForeColor = QBColor(15)
    Title.Print "1997 D.Sanno"
End Sub

Private Sub level_Click(Index As Integer)
    lv = Index
    For i = 0 To 2
        Level(i).Checked = False
    Next
    Level(Index).Checked = True
End Sub

Private Sub Picture1_Click(Index As Integer)
    i = Index
    If gf = 0 Then Exit Sub
    bx = i Mod 8: by = i ¥ 8
    If js = 0 Then
        If bn(0, bx, by) <> pl + 1 Then Beep: Exit Sub
        Command2.Enabled = True
        Command3.Enabled = True
    ElseIf js < 3 Then
        ax = Val(Mid$(te, js * 2 - 1, 1))
        ay = Val(Mid$(te, js * 2, 1))
        cx = Sgn(bx - ax): cy = Sgn(by - ay)
        dx = Abs(bx - ax): dy = Abs(by - ay)
        If bn(0, bx, by) <> 0 Then Beep: Exit Sub
        If (dx <> dy And dx * dy <> 0) Or dx = 1 Or dy = 1 Then Beep: Exit
Sub
        m = dx - (dx = 0) * dy
        For n = 1 To m - 1
            If bn(0, ax + n * cx, ay + n * cy) <> 2 - pl Then Beep: Exit
Sub
        Next
        Command1.Enabled = True
    Else: Beep: Exit Sub
    End If
    Picture1(i).CurrentX = pl * 11
    Picture1(i).CurrentY = 8 - pl * 8
    Picture1(i).Print Str(js)
    js = js + 1
    te = te + Hex(bx) + Hex(by)
End Sub

Private Sub replay_Click()
    If cm = pl + 1 Then Call comthink
End Sub

Private Sub start_Click()
    Call init
End Sub


Private Sub timer1_Timer()
    '駒反転
    ax = Val(Mid$(te, tm * 2 - 1, 1))
    ay = Val(Mid$(te, tm * 2, 1))
    bx = Val(Mid$(te, tm * 2 + 1, 1))
    by = Val(Mid$(te, tm * 2 + 2, 1))
    cx = Sgn(bx - ax): cy = Sgn(by - ay)
    dx = Abs(bx - ax): dy = Abs(by - ay)
    j = dx - (dx = 0) * dy - 1
    For i = 1 To j
        m = ax + i * cx: n = ay + i * cy
        Picture1(m + n * 8).Picture = Koma(pl).Picture
        bn(0, m, n) = pl + 1
    Next
    sc(pl) = sc(pl) + j: Score(pl).Caption = Str(sc(pl))
    sc(1 - pl) = sc(1 - pl) - j: Score(1 - pl).Caption = Str(sc(1 - pl))
        Picture1(bx + by * 8).Picture = Koma(pl).Picture
    If tm = 1 Then
        Picture1(ax + ay * 8).Picture = Koma(pl).Picture
    Else
        Picture1(ax + ay * 8).Picture = LoadPicture()
    End If
    tm = tm + 1
    If tm = js Then
        bn(0, bx, by) = pl + 1
        timer1.Enabled = False
        If ts = 59 Then Call win: Exit Sub
        te = "": ts = ts + 1: js = 0: pl = 1 - pl: gf = 1
        i = 0
        Label3.Caption = pc(pl) + "の番です"
        '次のプレイヤーが打てるかチェック
        For m = 0 To 7
            For n = 0 To 7
                If check(0, 1, n, m) <> "" Then i = 1: Exit For
            Next
        Next
        If i = 0 Then Command4.Enabled = True
        If cm = pl + 1 Then Call comthink
    End If
End Sub
```



★「プログラム投稿者へのお願い」から，カセットテープの文字が消えましたが，テープでの投稿はもう受け付けないのですか？（岩手県和賀郡・**テープユーザのバニッシュモンスター25才**）……【**影**：そんなことないよ。ただし自分の歌を録音して送るのはナシね。】

FM TOWNS（F−BASIC 386 V2.1 L20）用



頂上にたどりつくのはだれだ

クライマーの夜（よる）

TMO（20才）

内　容

俺たちゃビル専門のクライマー。昼間も登るが，近頃はオカミがうるさく，好きに登らせちゃくれねぇ…。そこで世間が寝静まったころに競技会を開くことにしたんだ。主催者はあんただ。公平に頼むぜ!!

遊びかた

このゲームは互換モード用です。操作はパッドで行ないます。

まずSELECTボタンで6人の中から勝ちそうなのをひとり選んでください。

RUNボタンで始まります。クライマー達は屋上のPの旗をめがけて登りだします。予想したクライマーが，1番になると次の面に進めます。

方向ボタンの左右で主催者を移動させ，Ⓐボタンでバルーンを打ち上げます。ライバルをどんどん落としましょう。

バルーンは1面につき3回撃てます。残った分は次の面へ持ち越せます。全6面，あなたはクリアできるでしょうか？

（途中で止めるときはスペース・キーを押してください）

《第1表》変数表

M( )………………	建物
PX( ),PY( )……	クライマーの位置
MX,MY …………	主催者の位置
HX( ) …………	旗の位置
VX ………………	移動の速さ
A1,A2,A3 ……	落下用フラグ
FK,FK1 ………	弾数
MM ………………	性格

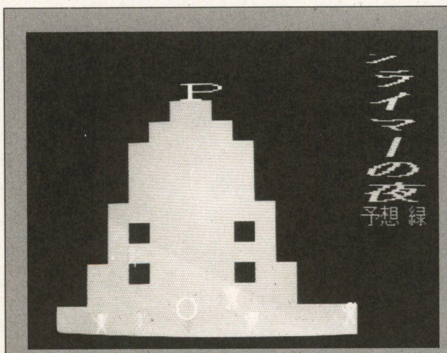
クリアのコツ

面によって強いタイプがいるのでそれを見定め，バルーンを多く残していくことが最終面までたどりつける秘訣でしょう。また落ちてくるクライマーには気をつけましょう。

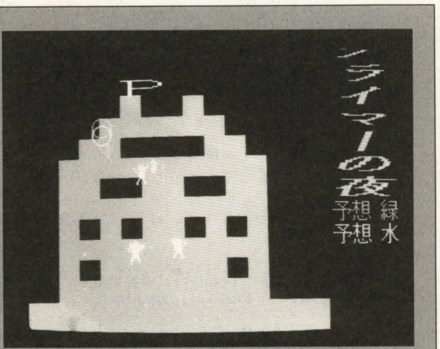
CHECKER FLAG

Dr.D：主催者が自分の予想を実現させるために，他の選手のジャマをするのか。なんとけしからん。

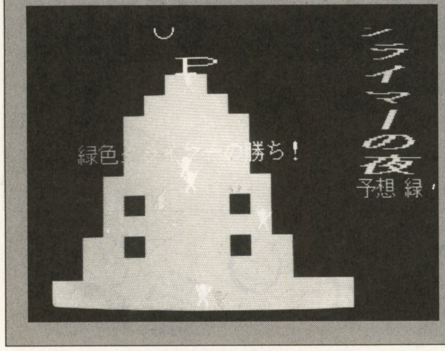
編：まあまあ，これはゲームなんですからそんなに怒らなくてもいいじゃないですか。



◀《写真1》まず6色のクライマーの中から早く旗に着きそうなのを選ぶ

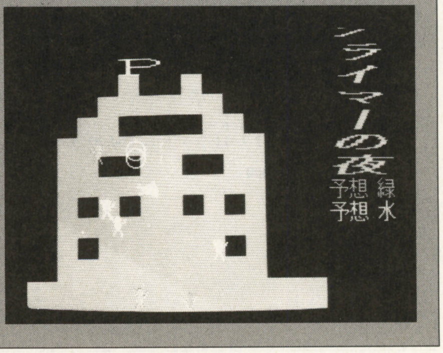


▶《写真2》ライバルをバルーンで落として予想したクライマーを勝たせよう



緑色クライマーの勝ち！

◀《写真3》みごと予想が的中！フッフッフッ



▶《写真4》面ごとにビルの形も変化します

★どんな新しい言語がでてきてもメインでBASICを紹介しつづけているベーマガは，すごいですね!!（時代の波に流されないというか…なんというか…）（愛知県西尾市・沖田佑介17才）……【**編**：そりゃあもう，BASICマガジンと言うくらいですから！】

『クライマーの夜』のプログラム・リスト

```
10 '●●●●●●●  クライマーの夜    by TMO ●●●●●●●●●●●●●
20 '●●●●●●●●●  初期設定  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
30 SCREEN @0:CLS:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME
40 DIM PAT(63),M(11,10)
50 FOR I=0 TO 6
60 CIRCLE(8,7),2,%10+I+(I=6)*9,1.5!,,,F
70 CIRCLE(8,2),2,%10+I+(I=6)*9,,,,F
80 CIRCLE(7,0),5,%10+I+(I=6)*9,1.1!,0,.452!
90 CIRCLE(8,15),3,%10+I+(I=6)*9,1.5!,.4!,.955!
100 GET@A(0,0)-(15,15),PAT:DEF SPRITE 0,I,PAT,0:DEF SPRITE 3,I:NEXT
110 SYMBOL(20,10),"○",1,1,7:GET@A(20,10)-(35,25),PAT
120 DEF SPRITE 0,7,PAT,0:DEF SPRITE 3,7
130 SCREEN@ 1 :SPRITE ON
140 FOR I=0 TO 9:READ KT(I),IL$(I),HX(I):NEXT:DATA 6,赤,115,3,紫,91,5,緑,115,0,
水,115,0,黄,150,0,白,123 ,212,0,0,175,0,0,192,0,0,200,0,0
150 '●●●●●●●●●  再ゲーム ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
160 PLAY "@3O4C8D16E16G8E16G16&G8":FT=112:CC=0:FK1=0:RESTORE 910
170 FOR I=0 TO 6:SYMBOL(260,I*18+3),KMID$("クライマ|の夜",I+1,1),3,1,2,,,3:NEXT
180 FT=FT+18:FK=0:FK=FK-FK1:A1=0:A2=0:A3=0:DW1=-1
190 ON -(L1<6) GOTO 200:SYMBOL(35,80),CHR$(KT(L1),KT(L1+1),KT(L1+2),KT(L1+3)),6,
6,4:GOTO 870
200 FOR I=0 TO 10
210 READ A$:A=VAL("&H"+A$):T=2048
220 FOR J=0 TO 11:M(J,I)=0
230 ON -(A<T) GOTO 240:A=A-T:M(J,I)=1
240 T=T/2:LINE(J*16+33,I*16+30)-(J*16+49,I*16+46),PSET,M(J,I),BF
250 IF M(J,I)=0 THEN LINE(J*16+34,I*16+31)-(J*16+47,I*16+44),PSET,[0,0,16],BF
260 NEXT J:NEXT I
270 OUT &H5EC,0
280 SYMBOL(HX(CC),32),"P",3.2!,1,[255,255,8]
290 LINE(0,206)-(255,239),PSET,1,BF
300 FOR I=0 TO 5:PX(I)=I*16-(I>2)*162:PY(I)=210:VX(I)=0:VY(I)=0:DEF SPRITE 1,I,(
PX(I),PY(I)),I:SPRITE 0,I,1:NEXT
310 MX=120:MY=216:DEF SPRITE 1,6,(MX,MY),6:SPRITE 0,6,1
320 TX=120:TY=200:DEF SPRITE 1,7,(TX,TY),7:SPRITE 0,7,1:TY1=0:VV=0:BL=0
330 GOSUB 890
340 PT=PTRIG(1)
350 IF PT=8 AND TT=0 THEN ON BB GOSUB 880,880,880,880,880,880:BL=1+BL MOD 6:ON B
L GOSUB 880,880,880,880,880,880:BB=BL:PLAY "@15O4C32B32"
360 TT=PT
370 ON -(PT<>4 OR BB=0) GOTO 340:GOSUB 880:GOSUB 890:BB=0:PLAY "O4G16A16B#8"
380 SYMBOL(260,FT),"予想 "+IL$(BL-1),1,1,BL+1
390 '●●●●●●●●●  メイン   ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
400 ON -(INKEY$<>" ") GOTO 410:OUT &H5EC,1:END
410 PT=PTRIG(1):PD=PAD(1)
420 MX=MX+((PD=3)*(MX<193))*3+((PD=7)*(MX>50))*-3
430 SPRITE 3,6,LL
440 SPRITE 6,6,MX-SPRITE(6,6),MY-SPRITE(6,7)
450 ON -(FK>2) GOTO 520
460 IF PT=1 THEN TY1=6:VV=1
470 TY=TY-TY1
480 IF VV=0 THEN TX=MX
490 IF TY<0 THEN TY1=0:TY=200:TX=MX:VV=0:FK=FK+1
500 SPRITE 6,7,TX-SPRITE(7,6),TY-SPRITE(7,7)
510 SPRITE 0,7,-(FK<3)
520 LL=LL+2 AND 3
530 J=0
540 WHILE J<6
550 MM=10+MM MOD 60:KK(J)=RND*MM
560 ON KK(J) GOSUB 700,720
570 GET@A(PX(J)+7,PY(J))-(PX(J)+7,PY(J)),D:DD=D(0) AND &H7FFF:BC=DD AND 31
580 ON -(BC=1) GOTO *END
590 IF BC<31 THEN VX(J)=-VX(J):VY(J)=-VY(J)
600 ON -(TY=200) GOTO 620
610 A2=((TX+13>PX(J))*(TX<PX(J)+13)*(TY+13>PY(J))*(TY<PY(J)+13))
620 IF ((BC=2)*(A1=0)+(A2)) THEN DW=J:A1=1
630 PX(J)=PX(J)+VX(J):PY(J)=PY(J)+VY(J)+(PY(J)>210)
640 SS=RND*5:IF J>2 THEN SPRITE 3,SS,LL
650 SPRITE 6,J,PX(J)-SPRITE(J,6),PY(J)-SPRITE(J,7)
```

```
660 ON A1 GOSUB *FALL
670 J=J+1:WEND
680 GOTO 400
690 '●●●●●●●●●   サブ    ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
700 VX(J)=(SGN(HX(CC)+8-PX(J)))*1:VY(J)=0:PP=RND*5:IF PP=1 THEN VX(J)=RND*2-1
710 VX(J)=VX(J)-(PX(J)<42)+(PX(J)>214):RETURN
720 VY(J)=(SGN(32-PY(J)))*1:VX(J)=0:RETURN
730 *FALL
740 ON -(DW=DW1) GOTO 750:PLAY "@71O2C16E32"
750 PY(DW)=PY(DW)+1:DW1=DW
760 B1=(B1+1) MOD 10:K2=K2*-(K2<>4)-(B1=0):SPRITE 3,DW,KT(K2)
770 SPRITE 6,DW,PX(DW)-SPRITE(DW,6),PY(DW)-SPRITE(DW,7)
780 A1=1+(PY(DW)>210)
790 A3=((MX+13>PX(DW))*(MX<PX(DW)+13)*(MY+13>PY(DW))*(MY<PY(DW)+13)):ON A3 GOTO
*END
800 RETURN
810 *END
820 IF A3 THEN SPRITE 3,6,RND+5:SYMBOL(30,100),"主催者ダウンのためとりやめ！",1,
1,7:PLAY "@1%LO4G16A16B8R32%RO5C16":GOTO 860
830 SYMBOL(45,100),IL$(J)+"色クライマーの勝ち！",1,1,J+2
840 IF J=BL-1 THEN PLAY "@14O4C16D16E16G16O5C4":WAIT 200:CC=CC+1:FK=FK-(TY>0 AND
 TY<200):FK1=3-FK:L1=L1+1:GOTO 180
850 PLAY "@24O3C16G16O4D-4C"
860 SYMBOL(0,130),"もういちど？  y／RUN n／SELECT",1,1,6
870 IF PTRIG(1)=4 THEN CLS:GOTO 160 ELSE IF PTRIG(1)=8 THEN CLS:OUT &H5EC,1:END
ELSE 870
880 LINE((BL-1)*16-(BL>3)*162,190)-(14+(BL-1)*16-(BL>3)*162,205),XOR,7,BF:RETURN
890 FOR I=0 TO 5:SYMBOL(I*16-(I>2)*162,190),IL$(I),1,1,I+2,,XOR:NEXT
900 SYMBOL(0,100),"どのクライマーを選びますか？ SELECT/RUN",1,1,6,,XOR :RETURN
910 DATA 000,060,0F0,1F8,1F8,1F8,3FC,2F4,3FC,6F6,7FE,000,090,1F8,30C,7FE,666,7FE
,56A,7FE,5FA,7FE
920 DATA 000,7FE,492,7FE,222,7FE,444,7FE,56A,7FE,294,000,7FE,7FE,7FE,7FE,7FE,7FE
,7FE,7FE,7FE,7FE
930 DATA 000,7FE,006,006,01C,038,070,0D8,188,30C,7FC,006,1E0,386,780,7FC,720,027
,062,047,0C0,7FE
```

by さだかねコレキヨ

CMMが本屋にねぇー
Computer Music Magazin CMM
コレキヨ
もう会えないんだね
いったいどうすりゃいいのだ！
電波新聞社め、わしゃ、おこるぞー。

評…載りましたねェ…フフフ（影）

by 裁刃鋭人

ペーマガうらばなしEX
ぱそ…
ホーント
こりゃ困るわ。
ああっ影も困ちゃう!!

評…その…ペーマガは困るのですよ…（編）

評…これだから春は…（Dr.D）

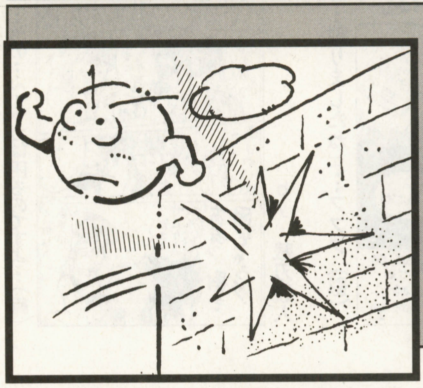
春だなあの
ぽか
ぽか
春だなあ……
何ですか？
編クン君も少しヘンだ。
ハイ影さんお茶。
つぐみちゃんがおかしくなった。
…みんなうかれてるんだなあ。春だから
あんたが一番うかれとる

by ボディ★スペシャル

★5月号で復活したのに6月号でまた休んでいる!! 山下先生「パソ馳せ」をがんばってください。（東京都足立区・参納大樹17才）……

【編：最近，山下先生は寝ずにお仕事されてるそうです。でも「パソ馳せ」も人気コーナー。みんなで山下先生に熱いエールを！】

FM TOWNS（F-BASIC386 V1.1 L10以降）用



赤いブロックにぶち当てろ！

レッド　ブロック　アタック

RED BLOCK ATTACK

木村　奉史（16才）

内　容

ブロックくずしタイプのゲームです。リストは短いほうだと思います。F-BASIC386で打ち込んでください。

遊びかた

下の青いブロックが自分で，パッドで左右に動き，赤い玉を打ちかえしてください。玉が下につくと，ブロックが一段増えます。でも，ブロックの赤いところに当てれば，ブロックは一段減ります。ブロックが一番下までくれば，ゲーム・オーバーで，レベルとスコアが表示されます。ちなみに，Ⓐボタンを押しながら動かすと速く動き，Ⓑを押すとワープします。

プログラムのしくみ

これといったことはしてませんが，ブロックと玉の書きかたは，RX7さんの「ほらんかい！」を参考にさせていただきました。

改　造

玉のスピードを速くしたい人は，20行のSPの数を，大きくしてください。

BASICを始めてから少ししかたってないので勉強しながら作りました。

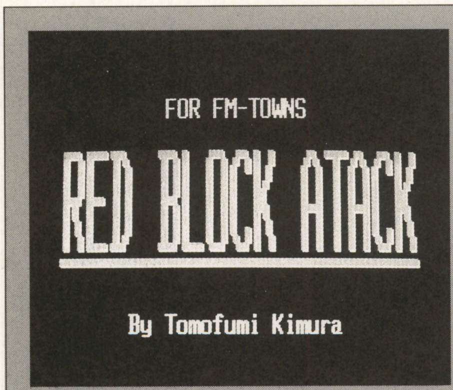
《第1表》変数表

LEVEL	レベル
USA	玉のはねかえる座標
SP	玉のスピード

CHECKER FLAG

編：ブロック崩しタイプのゲームですね。

Dr.D：玉のはね返りかたがつねに一定なので，赤ブロックに当てるのが大変じゃ。自分のブロックの当てた場所によって返す方向が変わるようにしてほしい。

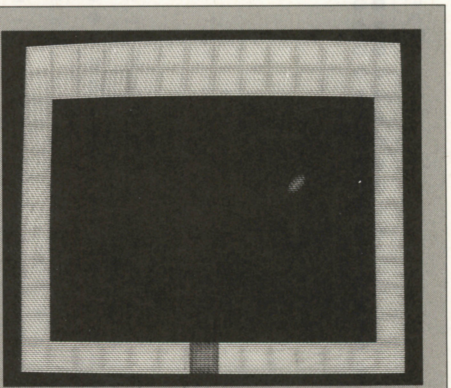


FOR FM-TOWNS

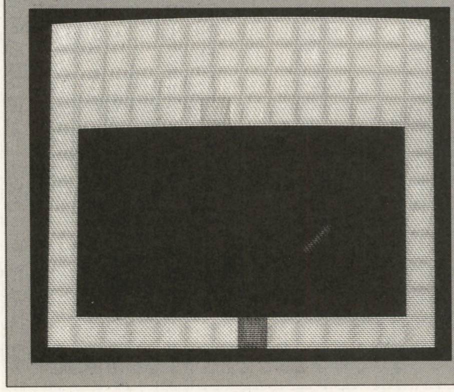
RED BLOCK ATACK

By Tomofumi Kimura

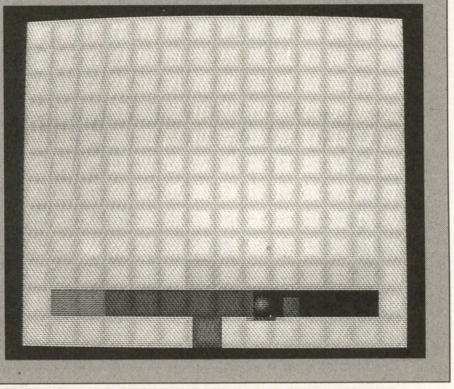
◀《写真1》タイトル画面



▶《写真2》はじめは余裕だと思うけど…



◀《写真3》1回ミスするごとに天井が下がります



▶《写真4》ひゃー，つぶれちゃいそう！

★毎号，楽しく読んでいます。こんなイイ本!!　週刊化する予定はありませんか?!（北海道釧路郡・**阿部祐輔19才**）……【**影**：いや～最近こんなハガキが多くて困っちゃうな～。どれどれ，週刊化すれば月4回，仕事も…今の4倍？ギャー。**編集長**：影くんが言えたクチか！】

『RED BLOCK ATTACK』のプログラム・リスト

```
10 SCREEN@ 1:DIM A%(256):DIM B%(256):DIM C%(256):DIM D%(256):CLS
20 BX=+1:BY=+1:LEVEL=1:SP=1:USA=45
30 SYMBOL ( 36, 71),"RED BLOCK ATACK",2,5,3,,,1+16
40 SYMBOL ( 35, 70),"RED BLOCK ATACK",2,5,2,,,1+16
50 SYMBOL ( 65,180),"1989/By Tomofumi Kimura",1,1,7,,,1
60 SYMBOL (105, 40),"FOR FM-TOWNS",1,1,1,,,1
70 PG=PTRIG(1):IF PG=1 OR PG=2 THEN GOTO 90 ELSE GOTO 70
80 '
90 FOR P=0 TO 4:LINE (P,P)-(15-P,15-P),PSET,[(P+25)*8,(P+10)*8,(P+10)*8],BF:NEXT
 P:GET@A(0,0)-(15,15),D%:CLS
100 FOR P=0 TO 4:LINE (P,P)-(15-P,15-P),PSET,[(P+10)*4,(P+25)*8,(P+10)*4],BF:NEX
T P:GET@A(0,0)-(15,15),C%:CLS
110 FOR P=0 TO 4:LINE (P,P)-(15-P,15-P),PSET,[(P+10)*4,(4+10)*4,(P+10)*8],BF:NEX
T P:GET@A(0,0)-(15,15),B%:CLS
120 FOR P=0 TO 4:CIRCLE (7,7),4-P,[(P+4)*0,(P+4)*26,(P+4)*0],,,,F:NEXT P:GET@A(0
,0)-(15,15),A%:CLS
130 '
140 SCREEN@ 1:SPRITE ON
150 DEF SPRITE 0, 4,A%,1:DEF SPRITE 1,1,(100,100), 4,1,1,0,0:SPRITE 0,1,1
160 DEF SPRITE 0, 8,B%,1:DEF SPRITE 1,2,(110,195), 8,1,1,0,0:SPRITE 0,2,1
170 DEF SPRITE 0,12,C%,1:DEF SPRITE 1,3,(100, 30),12,1,1,0,0:SPRITE 0,3,1
180 FOR X=30 TO 230 STEP 15
190 PUT@A(X,30)-(X+15,45),D%:PUT@A(X,195)-(X+15,210),D%:NEXT X
200 FOR Y=30 TO 200 STEP 15
210 PUT@A(30,Y)-(45,Y+15),D%:PUT@A(225,Y)-(240,Y+15),D%:NEXT Y:Y=30
220 '
230 A$="T180O2(CC+DD+EFF+GG+AA+B>)4V0BR"
240 HISCORE=SCORE+300
250 PD=PAD(1):PG=PTRIG(1)
260 IF PD=3 THEN SPRITE 6,2,+3,0
270 IF PD=7 THEN SPRITE 6,2,-3,0
280 IF PD=3 AND PG=1 THEN SPRITE 6,2,+4,0
290 IF PD=7 AND PG=1 THEN SPRITE 6,2,-4,0
300 IF PG=2 THEN PLAY OFF:PLAY "@32V12L64"+A$,"@32V10L64R128"+A$,"@32V10L80R"+A$
:FOR I=0 TO 2000:NEXT I:DEF SPRITE 1,2,(INT(RND(1)*165)+45,195),8,1,1,0,0:SPRITE
 0,2,1
310 IF SPRITE (2,6)<=45  THEN SPRITE 6,2,+10,0
320 IF SPRITE (2,6)>=210 THEN SPRITE 6,2,-10,0
330 GOSUB 340:GOSUB 520:GOTO 250
340 '
350 SPRITE 6,1,BX,BY
360 IF SPRITE (1,6)+8>=SPRITE (2,6) AND SPRITE (1,6)+8<=SPRITE (2,6)+16 AND SPRI
TE (1,7)+8>=SPRITE (2,7)-10 AND SPRITE (1,7)+8<=SPRITE (2,7) THEN BY=-SP:SCORE=S
CORE+10:PLAY OFF:PLAY "@70L10o5F."
370 IF Y>30 AND SPRITE (1,6)+8>=SPRITE (3,6) AND SPRITE (1,6)+8<=SPRITE (3,6)+16
 AND SPRITE (1,7)+8>=SPRITE (3,7)+15 AND SPRITE (1,7)+8<=SPRITE (3,7)+25 THEN BY
=+SP:SCORE=SCORE+100:PLAY OFF:PLAY "@66L80o2BAGFEDCR":GOSUB 480
380 IF SPRITE (1,6)<=45  THEN BX=+SP
390 IF SPRITE (1,6)>=210 THEN BX=-SP
400 IF SPRITE (1,7)<=USA THEN BY=+SP
410 IF SPRITE (1,7)>=180 THEN BY=-SP:Y=Y+15:USA=USA+15:PLAY OFF:PLAY "@71L50o3CD
EFGABAGFEDC.":GOSUB 430
420 RETURN
430 '
440 FOR X=45 TO 210 STEP 15:PUT@A(X,Y)-(X+15,Y+15),D%:NEXT X
450 DEF SPRITE 1,3,(INT(RND(1)*165)+45,Y),12,1,1,0,0:SPRITE 0,3,1
460 IF Y=180 THEN FOR I=0 TO 10000:NEXT I:GOTO 560
470 RETURN
480 '
490 LINE (46,Y+1)-(224,Y+15),PSET,0,BF:Y=Y-15:USA=USA-15:IF Y=15 THEN Y=30
500 DEF SPRITE 1,3,(INT(RND(1)*165)+45,Y),12,1,1,0,0:SPRITE 0,3,1
510 RETURN
520 '
530 IF SCORE>HISCORE THEN SP=SP+1:LEVEL=LEVEL+1:GOTO 240
540 IF Y=30 THEN SPRITE 0,3,0
550 RETURN
560 '
570 CLS:L$=STR$(LEVEL):S$=STR$(SCORE)
580 SPRITE 0,1,0:SPRITE 0,2,0:SPRITE 0,3,0
590 SYMBOL (80,50) ,"YOUR SCORE IS "+S$,1,1,7
600 SYMBOL (80,80) ,"YOUR LEVEL IS "+L$,1,1,7
610 SYMBOL (80,130),"     THE END  ",1,1,2:FOR I=0 TO 20000:NEXT I:RUN
```

★DOS/Vソフトの特集をしてほしい。(神奈川県横須賀市・**水野貴夫17才**)……【**編**：Windows全盛ですけど，動作の軽さではDOSにはかないませんからね。ゲームもまだまだ発売されてますし。**影**：「DIABLO」のDOS版発売希望！このゲームは熱い！】

MSX2/2+/turboR用

友達と記憶力勝負だ

Jan（ジャン）

GMC-soft(21才)

遊びかた

このゲームは記憶力ゲームです。最初に出てくる20の組み合わせと文字を覚えてください。そのあと四角で囲まれた文字（例えば LCN ）を見て，さっきの組み合わせと同じものを下から選んで組み立ててください。最初は覚えられないので“LOOK”というコマンドでカンニングしてください。

組み立て終わったら“judge”というコマンドを実行してください。あなたの記憶が正しいかどうか判定してくれます。

このゲームは大戦なので早く完成したほうが勝ちです。最初は全部覚えられないのでカンニングでどれだけのキャラクターを覚えられるかが勝負の決め手となります。対象年齢は小学校高学年からくらいでしょうか？

1P

Zで命令コマンドに行く。もう一度Zを押すと戻ってカーソルで動かしXで決定

Xで下のキャラクター選択へ。カーソルを動かしてXで決定し，Zで戻る

2P（STICK）

Ⓑボタンで命令コマンドに行き，もう一度押すとキャンセルⒶボタンで決定

Ⓐボタンで下のキャラクター選択に行き，カーソルで選んでもう一度押すと決定する。キャンセルのときはⒷボタンを押す。

改造について

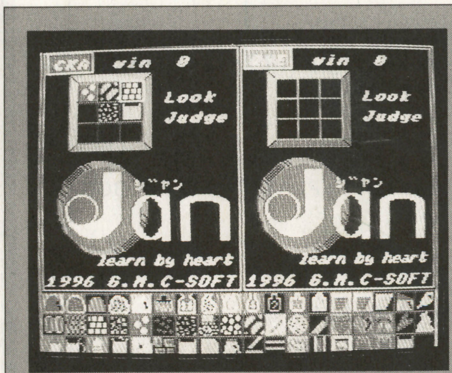
このままではゲームを始めるまでかなり時間がかかるので，下のキャラクター部分を“MENU.COPでCOPYしてファイルに格納してください。

CHECKER FLAG

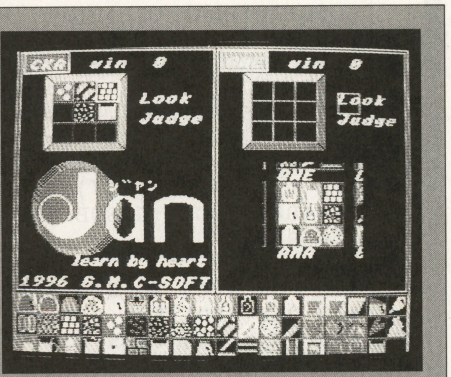
編：これは画面が華やかですね。

Dr.D：記憶力を友達と競うゲームじゃ。絵の種類が多いから覚えるのが大変じゃ。

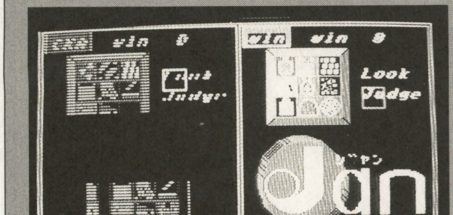
編：プログラムは絵のデータのせいでかなり長くなってますが，がんばって打ち込んでみてください。


CKA win 8
win 8
Look
Judge
ジャン
Jan
learn by heart
1996 G.M.C-SOFT

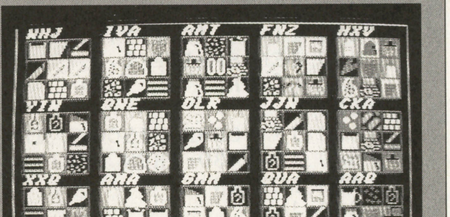
◀《写真1》とにかく画面が派手です


CKA win 8
win 8
Look
Judge
ジャン
Jan
learn by heart
1996 G.M.C-SOFT
ONE
AAA

▶《写真2》右側がカンニング中です


win 8
win 8
Look
Judge
ジャン
Jan
learn by heart
1996 G.M.C-SOFT

◀《写真3》完成したらJudgeしましょう


NHJ
IVA
ANT
FNZ
HXV
YIN
ONE
ULR
JJN
CKA
XXQ
AAA
BAA
QUR
AAG
LFV
EVC
MAX
SNC
RHS

▶《写真4》組み合わせはこんなにあります

★デジカメですか？ J・ルーカスも映画をデジタルで撮るっていうし，どんどんアナログがデジタルに…そしていつかは区別が…？（愛知県名古屋市・**ズオウ・リアキ24才**）……【**影**：じゃ私はさしずめハリウッドスターだな。**つぐ美**：何ですかそれは。**影**：いや…。】

『Jan』のプログラム・リスト

```
10 COLOR 15,0,0
20 SCREEN 5,2
30 CLEAR 200,&HCFFF
40 DEFINT A-Z
50 OPEN"grp:"AS#1
60 PSET(80,100):PRINT#1,"please wait!"
70 GOSUB 1880
80 ON STOP GOSUB 2070
90 STOP ON
100 GOSUB 1690
110 DIM P,X,Y,S,T,AP,V,W,VO,WO,OP,XO,YO
120 DIM X(1),Y(1),X1(1),Y1(1),XO(1),YO(1),C(1),AP(1),PX(4,1),PY(4,1),AX(4,1),AY(
4,1),SX(8),SY(8),MA(19,2,2),MA$(19),PA(1,2,2)
130 ' menu set
140 SET PAGE 1,1:CLS
150 COPY (0,0)-STEP(255,127),1 TO (0,128),1
160 GOSUB 2150
170 LINE (0,0)-STEP(254,211),15,B
180 LINE (2,2)-STEP(124,163),15,B
190 LINE (128,2)-STEP(124,163),15,B
200 '
210 SPRITE$(0)=CHR$(255)+STRING$(13,128)+CHR$(255)+CHR$(0)+CHR$(254)+STRING$(13,
2)+CHR$(254)
220 FOR I=0 TO 31
230 PUT SPRITE I,(0,216),,0
240 NEXT I
250 RESTORE 250
260 FOR I=1 TO 8:READ SX(I):NEXT I
270 FOR I=1 TO 8:READ SY(I):NEXT I
280 DATA 0,1,1,1,0,-1,-1,-1
290 DATA -1,-1,0,1,1,1,0,-1
300 '
310 SET PAGE 0,0
320 CLS
330 LINE (0,0)-STEP(255,207),15,B
340 A=RND(-TIME)
350 FOR K=0 TO 19
360 AX=(KMOD5)*50+7:AY=(K¥5)*51+2
370 PSET (AX,AY),0,TPSET
380 FOR L=0 TO 2
390 MA$(K)=MA$(K)+CHR$(INT(RND(TIME)*26)+&H41)
400 NEXT L
410 PRINT #1,MA$(K)
420 FOR I=0 TO 2
430 FOR J=0 TO 2
440 A=INT(RND(TIME)*53)
450 COPY (1+(AMOD18)*14,167+(A¥18)*14)-STEP(14,14),1 TO (J*14+AX,I*14+AY+8),0,PS
ET
460 MA(K,J,I)=A
470 NEXT J,I,K
480 '
490 FOR I=1 TO 4
500 FOR J=0 TO 1
510 READ AX(I,J),AY(I,J)
520 NEXT J,I
530 DATA 24,24,150,24,1,167,1,167,80,32,206,32,32,80,158,80
540 W(0)=0:W(1)=0
550 SET PAGE 0,1
560 LINE (3,3)-STEP(122,161),0,BF
570 LINE (129,3)-STEP(122,161),0,BF
580 FOR I=0 TO 3
590 LINE (24+I*14,24)-STEP(0,42),4
600 LINE (24,24+I*14)-STEP(42,0),4
610 LINE (150+I*14,24)-STEP(0,42),2
620 LINE (150,24+I*14)-STEP(42,0),2
630 COPY(61,51)-STEP(120,85),2 TO (3,78),1
640 COPY(61,51)-STEP(120,85),2 TO (129,78),1
650 NEXT
660 FORJ=0TO1:FORI=0TO4:LINE(24-I+126*J,23-I)-STEP(42+I*2,0),7-4*J
670 LINE(23-I+126*J,24-I)-STEP(0,42+I*2),7-4*J
680 LINE(24-I+126*J,67+I)-STEP(42+I*2,0),5+7*J
690 LINE(67+I+126*J,24-I)-STEP(0,42+I*2),5+7*J:NEXTI,J
```

```
700 FORI=0TO1:LINE(4+126*I,3)-STEP(30,14),4-I*2,BF:LINE(4+126*I,3)-STEP(30,14),1
5,B:NEXT
710 PSET (80,33),0:PRINT #1,"Look"
720 PSET (80,33+14),0:PRINT #1,"Judge"
730 PSET (206,33),0:PRINT #1,"Look"
740 PSET (206,33+14),0:PRINT #1,"Judge"
750 FOR I=0 TO 4
760 FOR J=0 TO 1
770 PX(I,J)=0:PY(I,J)=0
780 NEXT J
790 NEXT I
800 PX(2,1)=17
810 PX(4,1)=24
820 FOR I=0 TO 1
830 AP(I)=1
840 A(I)=INT(RND(+TIME)*20)
850 PSET (8-(I=1)*126,8),0,TPSET:PRINT #1,MA$(A(I));USING"  win###";W(I)
860 FOR J=0 TO 2
870 FOR K=0 TO 2
880 PA(I,K,J)=-1
890 NEXT K
900 NEXT J
910 X(I)=PX(1,I):Y(I)=PY(1,I)
920 XO(I)=AX(1,I):YO(I)=AY(1,I)
930 X1(I)=2:Y1(I)=2
940 AP=1:P=I:C(I)=15-I*8:GOSUB 1190
950 NEXT I
960 '
970 SET PAGE 1,1
980 FOR P=0 TO 1
990 S=STICK(P)
1000 IF P=0 THEN A=PEEK(&HFBEA):T=-((AAND32)=0)-((AAND128)=0)*2 ELSE T=-STRIG(1)
-STRIG(3)*2
1010 IF AP(P)=>1 THEN GOSUB 1050 ELSE IF T=0 THEN B=3+P*2:PLAY"v15132o=b;c":AP(P
)=RP(P)
1020 NEXT
1030 GOTO 980
1040 '
1050 IF T=0 THEN 1090
1060 IF T=3 THEN 1090
1070 IF T=1 THEN GOSUB 1480:ON AP(P) GOSUB 1220,1260,1310,1390:GOTO 1420
1080 IF T=2 THEN GOSUB 1480:ON AP(P) GOSUB 1240,1280,1370,1390:GOTO 1420
1090 IF S=0 THEN RETURN
1100 X=X(P):Y=Y(P)
1110 X=X+SX(S):Y=Y+SY(S)
1120 IF X=>0 AND Y=>0 AND X<=X1(P) AND Y<=Y1(P) THEN 1170
1130 IF X<0 THEN X=0
1140 IF Y<0 THEN Y=0
1150 IF X>X1(P) THEN X=X1(P)
1160 IF Y>Y1(P) THEN Y=Y1(P)
1170 X(P)=X:Y(P)=Y
1180 IF AP(P)=4 THEN 1200
1190 PUT SPRITE P,(XO(P)+X(P)*14,YO(P)+Y(P)*14-1),C(P),0:RETURN
1200 COPY (X(P)*8,Y(P)*8)-STEP(63,63),0 TO (XO(P),YO(P)),1,PSET:RETURN
1210 ' ap=1
1220 LINE (XO+X*14,YO+Y*14)-STEP(14,14),15,B,XOR
1230 RP(P)=2:X1(P)=17:Y1(P)=2:RETURN
1240 RP(P)=3:X1(P)=0:Y1(P)=1:RETURN
1250 ' ap=2
1260 COPY (1+XO+X*14,1+YO+Y*14)-STEP(12,12),1 TO (1+VO+V*14,1+WO+W*14),1
1270 PA(P,V,W)=X+Y*18
1280 LINE (VO+V*14,WO+W*14)-STEP(14,14),15,B,XOR
1290 GOTO 1400
1300 ' ap=3
1310 IF PY(3,P)=1 THEN 1360
1320 LINE (3-(P=1)*126,78)-STEP(120,85),0,BF
1330 PX(4,P)=INT(RND(+TIME)*25)
1340 PY(4,P)=INT(RND(+TIME)*19)
1350 RP(P)=4:X1(P)=24:Y1(P)=18:RETURN
1360 GOSUB 1560
1370 GOTO 1400
1380 ' ap=4
```

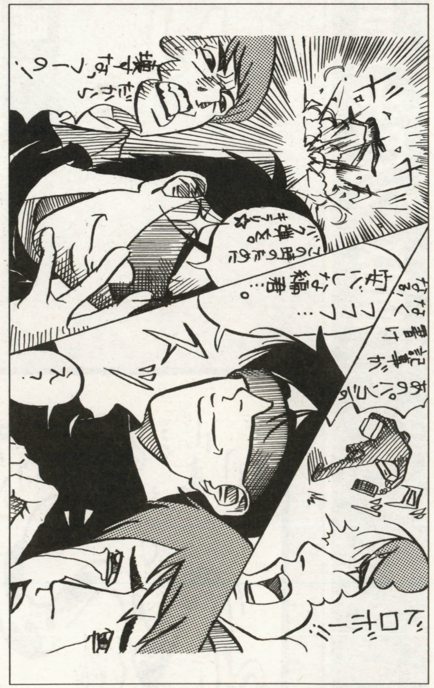
★「クリック&プレイゲーム作成術」の始めのほうが読みたいのですが，始めから，見られる本って，残ってますか？（千葉県・**樋口靖明16才**）……**【影：どれどれ，えーと連載開始は96年2月号から。お店でバックナンバーとして注文して，取り寄せてもらおう！】**

```
1390 COPY (61,51)-STEP(120,85),2 TO (3-(P=1)*126,78),1
1400 RP(P)=1:X1(P)=2:Y1(P)=2:RETURN
1410 ' ap=0
1420 X(P)=PX(RP(P),P):Y(P)=PY(RP(P),P)
1430 XO(P)=AX(RP(P),P):YO(P)=AY(RP(P),P)
1440 AP(P)=0
1450 IF RP(P)=4 THEN GOSUB 1200 ELSE GOSUB 1190
1460 RETURN
1470 '
1480 PX(AP(P),P)=X(P):PY(AP(P),P)=Y(P)
1490 X=X(P):Y=Y(P)
1500 XO=XO(P):YO=YO(P)
1510 V=PX(OP(P),P):W=PY(OP(P),P)
1520 VO=AX(OP(P),P):WO=AY(OP(P),P)
1530 OP(P)=AP(P)
1540 RETURN
1550 ' judge
1560 FOR I=0 TO 2
1570 FOR J=0 TO 2
1580 IF MA(A(P),J,I)<>PA(P,J,I) THEN SOUND7,30:SOUND10,15:FORI=0TO15:SOUND6,100+
I:NEXT:SOUND10,0:RETURN
1590 NEXT J,I
1600 PSET (8-(P=1)*126,8),0:PRINT #1,"win"
1610 W(P)=W(P)+1
1620 FOR I=0 TO 161 STEP 2
1630 LINE (3-(P=0)*126,3+I)-STEP(122,0),0
1640 LINE (3-(P=0)*126,3+161-I)-STEP(122,0),0
1650 NEXT
1660 FOR I=0 TO 1000:NEXT I
1670 RETURN 1680
1680 RETURN 550
1690 SETPAGE 2,2:CLS
1700 LINE(60,50)-STEP(122,87),15,B
1710 FORI=0TO3:CIRCLE(100-I,85-I),30,8,,,1.1:NEXT
1720 PAINT(100,80),6,8
1730 LINE(100,60)-STEP(10,30),15,BF
1740 CIRCLE(85,85),10,15
1750 CIRCLE(93,85),18,15,3,6
1760 CIRCLE(80,87),20,15,4.8,6,.4
1770 PAINT(90,100),15,15
1780 FORI=0TO3:CIRCLE(130-I,90),14,15,,,1.5:NEXT
1790 LINE(136,75)-STEP(4,30),15,BF
1800 FORI=0TO3:CIRCLE(162,126+I),50,15,1.1,2.02,1.4:NEXT
1810 LINE(148,82)-STEP(5,23),15,BF
1820 LINE(172,82)-STEP(5,23),15,BF
1830 PSET(120,65),,TPSET:PRINT#1,"ｼﾞｬﾝ"
1840 PSET(62,129):PRINT#1,"1996 G.M.C-SOFT"
1850 FORI=0TO13:B$=MID$("learn by heart",I+1,1):PSET(95+I*6,115):PRINT#1,B$:NEXT
1860 PSET(82,160):PRINT#1,"PUSH SPACE"
1870 A$=INPUT$(1):RETURN
1880 'chanji chr
1890 AD=&HF91F
1900 AO=PEEK(AD)
1910 A1=PEEK(AD+1)+PEEK(AD+2)*256
1920 FOR I=32*8 TO 122*8-1
1930 B=PEEK(A1+I)
1940 C=B¥(VAL(MID$("44422111",(IAND7)+1,1)))
1950 POKE &HD000+I,COR(C¥2)
1960 NEXT
1970 FOR I=0 TO 3
1980 C=VAL(MID$("188222172221",I*3+1,3))*8
1990 FOR J=0 TO 7
2000 POKE &HD000+C+J,PEEK(A1+J+C)
2010 NEXT J,I
2020 POKE AD+0,PEEK(&HF343)
2030 POKE AD+1,0
2040 POKE AD+2,&HD0
2050 RETURN
2060 '
2070 POKE AD+0,AO
2080 POKE AD+1,A1AND255
2090 POKE AD+2,A1¥256
2100 STOP OFF
2110 RETURN 2120
```

```
2120 SCREEN 0
2130 PRINT"playing game,again. G.M.C-soft"
2140 END
2150 'call menu
2160 RESTORE 2220
2170 LINE(1,167)-(255,211),4,BF
2180 FORK=0TO2:FORL=0TO17:READ A$
2190 FORI=0TO12:FORJ=0TO12:PSET(L*14+2+J,K*14+168+I),VAL("&h"+MID$(A$,J+I*13+1,1
)):NEXTJ,I:NEXTL,K
2200 RETURN
2210 'data
2220 DATA 33333FFF333333333FCCCF3333333FCCCCCF33333FCCCCCCCF333FCCCCCCCCCF33FCCC
CCC11CF33FCCCCCC11CF33FCCCCCCCCCF3FCCCCCCCC11CFFCCCCCCCCC1CFFCCCCCCCCC1CFFCCCCCC
CCCCCF3FFFFFFFFFF3
2230 DATA 8888888888888888FFFFF8888888F66669F88888F6966666F888F666696666F88F666
666966F88F696696666F8F66666666966FF69696966666FF66666666666FF66696696966FF966666
66666F8FFFFFFFFFF8
2240 DATA 11111111111111111111111111111D8DDD1111111DDDD8DD1111D8DDDDDD1111DD8
DD8DD81111DDDDDD8DD111DDDDDDDDDD118DD8DD8DD8D11DDDDDDDDDD11DD8DDD8DDD811DDDD8D
DDDDD11111111111111
2250 DATA 111111111111111111FFFF1111111FEEEEFF11111FEEEEEEEF111FEE1E1EEEEF11FEEE
EE1E1EF11FEEEEEEEEEF1FEEE1EE1EEEEFFEEEEEEEE1EEFFEE1EE1EEEE1FF1EEEEEEE1EEFFEEE1EE
E1EEEF1FFFFFFFFFF1
2260 DATA EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEFFFFEEEEEEEEFFFFFFFEEEEEFFFFFFFFFEEEEFFF
FFF11FEEEEFFFFFF11FEEEFFFFFFFF1FFEEFFFFFFFF11FEEFFFFFFFF11FEEFFFFFFFFFFFFEEFFFFFF
FFFFFEEEEEEEEEEEEE
2270 DATA CCCC22222CCCCCCCC21112CCCCCCCC21112CCCCCC222111222CCC21111111112CC2F1F
1F1F1F2CC2222222222CC2F222222222CC2222F22F222CC2F222222222CC2222F2F22F2CCC22222
2222CCCCCCCCCCCCCC
2280 DATA 111FCCCCCF111111FCCCF111111FFCCCFF11111FCCCCCCF111FCCCCCCCCF11FCCF
CCCFCCF11FCFFFCFFFCF11FCCFCCCFCCF11FCCFFCFFFCF11FCFFCCFFFCF11FCCFCFCFCFF11FCCCCC
CCCCF11FFFFFFFFFF1
2290 DATA CCCCF333FCCCCCCCCF31FCCCCCCCCFF13FCCCCCCCF3333FCCCCCCCF31333FCCCCCCF33
3133FCCCCCF3133333FCCCCF3331313FCCCCF1333331FCCCCF3313333FCCCCF3331313FCCCCF1333
333FCCCCCFFFFFFFCCC
2300 DATA DDDDF999FDDDDDDDDF99FDDDDDDDDFF99FDDDDDDDF9999FDDDDDDDF99F99FDDDDDDF99
F999FDDDDDF9FFFF9FDDDDDF99FF99FDDDDDF99F9F9FDDDDDF99F999FDDDDDF999999FDDDDDFFFFF
FFFDDDDDDDDDDDDDDD
2310 DATA 8888F66F888888888F66F888888888F66F888888888F66F88888888F6666F888888F66
6F66F88888F66F666F88888F666F66F88888F6FFFF6F88888F666F66F88888F666666F888888FFFF
FF8888888888888888
2320 DATA 1111EEEE111111111E11E111111111E11E1111111EEE11EEE11111E111111E11111E11
EE11E11111E1E11E1E11111E1111E1E11111E111E11E11111E11E111E11111E111111E111111EEEE
EE11111111111111111
2330 DATA 66666FFF6666666666FDF6666666666FDF6666666FFFFDFFFF6666FDDD6DDDF6666F6D
6DD6DF6666FD6D66D6F6666FDDDDDDF6666FD6D6D6DF6666FDD6DDDDF6666F6DDD6D6F66666FFFF
FFF6666666666666666
2340 DATA 11111FFF111111111FAAAF11111111FAAAF111111FFFAAAFFF1111FAAAAAAAF1111FAA
FAAAAF1111FAAFAAAAF1111FAAFAAFAF1111FAAFAFAAF1111FAAAFAAAF1111FAAAAAAAF1111FFFFF
FFFF1111111111111111
2350 DATA EEEEEEEEEEEEEEFFFFFFFFFFFFEEFFFFFFFFFFFFEEF2222222222EEF2CCCCCCCCEEEF222
222222EEEF2CCCCCCCEEEEF22222222EEEEF2CCCCCCEEEEEF2222222EEEEEF2CCCCCEEEEEEF22222
2EEEEEEEEEEEEEEEEE
2360 DATA EEEEEEEEEEEEEEFFFFFFFFFFFFEEFFFFFFFFFFFFEEF8888888888EEF866666666EEEF888
888888EEEF86666666EEEEF88888888EEEEF8666666EEEEEF8888888EEEEEF866666EEEEEEF88888
8EEEEEEEEEEEEEEEEE
2370 DATA 11111111111111F1F1F1F1F1F11FFFFFFFFFFFF11FAAAAAAAAAA11FABBBBBBBB111FAAA
AAAAAA111FABBBBBBB1111FAAAAAAAA1111FABBBBBB11111FAAAAAAA11111FABBBBB111111FAAAAA
A11111111111111111
2380 DATA 11111111111111661111111111166666111111166666661111116666666661111 6666
66666611BBBBBBBBBBB11BBBBBBB11BB11BBBBBBBB1BB11BBBBBBBB11B11BBBBBBBBB1B11BBBBBB
BBB1B11BBBBBBBBBBB1
2390 DATA 1111111111111111111FFFFF1111111FFFFFF1111111FF111F111111FFFF11F11111F
FFFFF1F11111FFFFFFFF1111FFFFFFFF11111EFFFFFF11111EEEFFF111111FFE1111111111F11111
111111111111111111
2400 ' 2 dan data
2410 DATA 1111111111111111FFF111FFF111FCCCF1F888F11FCCCF1F888F11FCCCF1F888F11FCCC
F1F888F11FCCCF1F888F11FCCCF1F888F11FCCCF1F888F11FCCCF1F888F11FCCCF1F888F111FFF11
1FFF11111111111111
2420 DATA 7717117117117771E1EE1EE1EE171E1EE1EE1EE17717117117117171E1EE7EE17EE11E1EE
7EE17EE1717117117711771EE71EE1EE7771EE71EE1EE777717777777111177EE1EE1EE1EE17EE1EE1
EE1EE1711711711711 7
2430 DATA 111111111111111F1FFF1FFF1111F1FFF1FFF1111F1FFF1FFF111111111111111111FFF
1FFF1FF111FFF1FFF1FF111FFF1FFF1FF1111111111111111FFF1FFF1FFF11FFF1FFF1FFF11FFF1FF
```

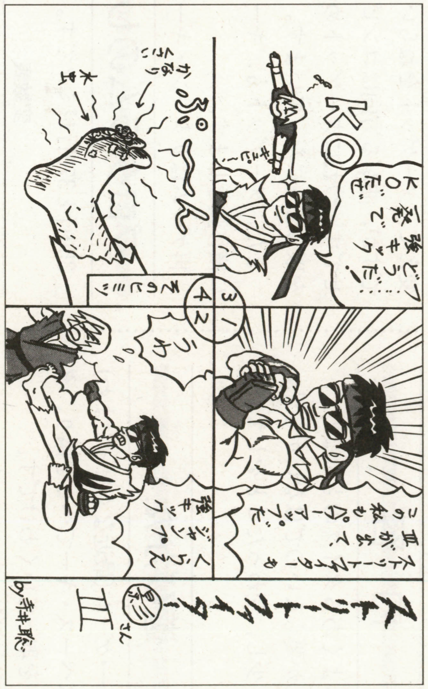
★6月号の表紙のパソコンが小さい‼　なんと5月号の1/12‼　これはどうしたことだ⁉（大阪府河内長野市・**吉村匠二14才**）……【**影**：吉村君するどい！誰も気付かなかったのに！**編**：みんな気付いてますよ。それより，今回の表紙はどうでした？感想待ってます！】

評…証拠隠滅。フフフッ…(影)


ドロボー!!
ダダッ
あのパソコンの記事が書けなくなる!
フフフ…安心しな編君…。
この時のためにバク弾をキラリ☆
スッ
えっ?
ドガッ
だから壊すなっつーの!

by 本名吉野

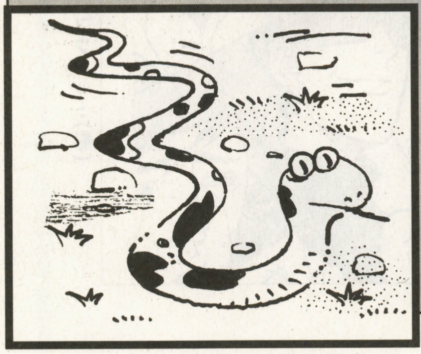
評…な、なぜそのヒミツを!(影)


ストリートファイター影さんIII
by寺井聡
1
ストリートファイターもIIIが出て、この私もパワーアップだ
2
くらえジャンプ強キック
うわ
3
フ……どうだ!強キック一発でKOだぜ
KO
キュピ~ン
4
そのヒミツ
ぷ~ん
かなりくさい
水虫

by 寺井聡

```
F1FFF111111111111111
2440 DATA 11111111111111991A1191111111199111A1BB11111111BB1BB111111A1BB9111111BEE1
111AAA1111EE11A1AAA111191B181111111A111888111111A91811BB111BB1991AA19111BB1991
AA991111111111111111
2450 DATA 6666666666666666666FF6666666666FFFF666666666FFFF66666FF666FF66666FFF
F666666666FFFF66666666666FF6666666666666666FF6666666666FFFF666666666FFFF6666666666
FF666666666666666666
2460 DATA 11111611111111111666111111611161161111666111166611116116116111111116
6611111111111611611111111111116661111116111116111111166616111611111161666166611111116
11161111111111111111
2470 DATA 1111111111111199119111999119111991111111111111119911911991911191199119
1991111111111111119911191111119111191991191119119111199119911111991119111119111919
9111919919911111991
2480 DATA 14EEEEEEE411114EEEEEEE441114EEEEEEE414114EEEEEEE44111444444444411111F1F
11F1F111114141141411114F4F41F1F41F4F414F411411114F1F4F4F1F4F411F1F411114F11411
1F4F41114F4F4F11111
2490 DATA 11111FF111F1111F111111FFF11FFF11F11FFF11FFF1FFF11F1111F11FFF11111F1111
1F11111111111111FF111FF11FF1FFFF11FF1FFF11FF11F1111FF111111F1FF1111FF1F111FFFF1
1FF1F11111111111111
2500 DATA 111666116A611166AAA616AA116AAAAA61166116AAAA611111116AAAA611666616AAA6
116AAAA66AA6116AAAAA66A6116AAAAA6116116AAAAA6111116AAAA6116116AAA6116A6A616AA
6116AA1611166111166
2510 DATA 33333333333333333333333333333333FFF333333333F96F33333333F969F333333
3F6999F333333F9966F333333F6999F333333F9969F3F3333F6999F333F3FF9969F3FFF33F9999F3
333333FFFFF33333333
2520 DATA CCCCC333CCCCCCCC3333333CCCCC333131333CCC33F33333F33CC313F331F313C33331
3F33333331333FFF31313333133F333333C333F333F313CC33F33313F33CCC333133333CCCCC3331
333CCCCCCCC333CCCCC
2530 DATA 1111111111111111111111C11111111111CC11111111111CC1111111131CC111111
11333CC11111113333CC1111113333C11111133333C11111133333C11111133333C11111133333C
1111113CCCCC1111111
2540 DATA DDDDDDDDDDDCDDCCCDDDCCCCDDDDCCCDCCCDDDDCCDDDCDDDCCDDC666666666CDDD66D
666D66DDDD6666D6666DDDD6D66666D6DDDD6666D6666DDDD6D6666D66DDDD66D6666DDDDDD666
66DDDDDDDDD666DDDDD
2550 DATA CCCCCC6CCCCCCCCCCC6CCCCCCC222C6C222CCC22222622122CC22222321112C22323
223212122222222222211223222232222122C23222232112CC22232221122CCC22232212 2CCCCC2222
322CCCCCCCC222CCCCC
2560 DATA 44444444444444455555C55555445555CCC5555445CCCCCCCCC544CC1CCCCC1CC4CC1CC
7C7CC1CC4CCC77C77CCC445577CC77755445577CC77755445577CC777554455555CC55554455555C
C55554444444444C4444
2570 DATA 111111611111111111166611111111166961111111116966111111111669616661111169
66966961111669696666111696696966111166966661111169666961111111696611111111661111
11111111111111111111
2580 DATA 111111F111111111FFFB11111111FBBBB111111111FBBFF11111111FFBBBF111111B
BBFBF111111FFFBBFBF1111FBBBBBFF1111FBBFFBBBB1111FBBBBFFBBF111BFFFBBBFBBF1BBBBBBB
BBFBBFFFFFFFFFFFF1
2590 ' 3 dan data
2600 DATA 5555588555555555555885555555555588555555555588888855555558888885555555F
FFFFF5555555FFFFFF5555555FFFFFF5555555FFFFFF5555555FFFFFF5555555FFFFFF5555555FFF
FFF5555555FFFFFF555
2610 DATA 11111111111111111111111E111E1111111E1111E1111111E1111EF1F1F1FEEE11EFFFF
FFFE11E1EFFFFFFFE111EEFFFFFFFE111EEFFFFFFFE111EEFFFFFFFE11E1EFFFFFFFEEE11EFFFFFF
FE1111EEEEEEEEE1111
2620 DATA 55555255555555552F25555555552FFF25555552FFFFF25555552FFFFF25555552F
FFFF25555552222222555552FFFFF25555552222222555552FFFFF25555552FFFFF25555552FFF
FF255555522222222555
2630 DATA 111111BB111111EE11111B1EE111E1111111E1111EBBBBBBBE1111EBBBBBBBE1111EBB
BBBBBE1111EBBBBBBBE1111EBBBBBBBE1111EBBBBBBBE1111EBBBBBBBE1111EBBBBBBBE1111EBBBBB
BBBE1111EEEEEEEEE11
2640 DATA EEEEEEEEEEEE1EFFFEFFFFFFE1EFFFEFFFFFFE1EFFFEFFFFFFE1EFFFEEEEEEEEEEEFFFE
11EFFFFEEFFFE11EFFFFEEEEEEEEEEEFFFFEEFFFFFFFEFFFFEEFFFFFFFEFFFFEEFFFFFFFEFFFFEEFFFFFF
EFFFFEEEEEEEEEEEEEEE
2650 DATA DDDDD11111111DD66D1DDDDDD1DD66D1D6666D1DD66D1D6666D1DD66D1DDDDDD11DDDD
11DDDDDD11111111111111DDDDDD1DDDD11D6666D1D66D11D6666D1D66D11DDDDDD1D66D1DDDDDD1
1D66D1111111111DDDD1
2660 DATA 111111111111111E111111111E11E111111111E11E777777777E11E777777777E11E777
777777E11E777777777E11E777777777E11E777777777E11E777777777E11E777777777E11EEEEEE
EEEEE111111111111111
2670 DATA 111111111111111BBBBBBBBB1111BAAABAABAB111BBAAABABAAB11BABAAAABBBB11BAAB
AAAAAAB11BBAABAAABAB11BABAABAAABB11BAABAABAAAB11BBAABAABAAB11BABAABAABAB11BAABAA
BAABB11BBBBBBBBBBB1
2680 DATA 11111111111111166666666111116666666611111BBBBBBB11111BBBBBBB11111BBB
BB11BB1111BBBBBB11B1111BBBBBBBBB1111BBBBBBB1B111BBBBBBBB1BB11BBBBBBBB11B11BBBBBB
BB11B11BBBBBBBBBBB1
2690 DATA 11111116BB6111111111116BB6111111111116BB611111111116BB611111111116BB6111111116B
B6111111116BB61111111111111111111111111666666666611BBBBBBBBBB11BBBBBBBBBB1166666
6666611111111111111
2700 DATA 1111111111111111111111111166666666661BBBBBBBBBBB111111111111111111
1111111666666666661BBBBBBBBBBB11111111111111111111111111111666666666661BBBBBBB
BBBBB111111111111111
2710 DATA 999999999999999699999999999996B69999699996BB69696B69996BBB6B66B6999966B
BBBBBB6999966BB6B669999999999999999996BBB6B66B6996BBBBBBBBB696BBBBBBBBB699666666
6666999999999999999
2720 DATA 111F11111F111111F66666F111111F66666F111111F68666F111111F68686F111111F6
8686F111111F68686F111111F68686F111111F66866F111111F66666F111111F68886F111111F666
66F111111FFFFFFF111
2730 DATA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAF111111111FAAF888888888FAAF88AAAA888FAAF8AB
BBBA88FAAF88AAAABA8FAAF888888AA8FAAF888888888FAAF888888888FAAF888888888FAAFFFFFF
FFFFFAAAAAAAAAAAAAAA
2740 DATA 666666666666666EE6E6EE66666ECCECECCE6666ECCECECCE6666ECCECECCE6666ECC
CCCCCE6666ECCCCCCCE6666ECCCCCCCE666ECCCCCCCCCE66ECCCCCCCCCE66ECCCCCCCCCE66EEEEEE
EEEEE66666666666666
2750 DATA 888888888888888EE8E8EE88888E66E6E66E8888E66E6E66E8888E66E6E66E8888E66
66666E8888E6666666E8888E6666666E888E666666666E88E666666666E88E666666666E88EEEEEE
EEEEE888888888888888
2760 DATA 111111111111111E111111111E11E111111111E11E777777777E11E777777777E11E777
777777E11E777777777E11E777777777E11E777777777E11E777777777E11E777777777E11EEEEEE
EEEEE111111111111111
2770 DATA 1111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111
1111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111
11111111111111111111
2780 '-JAN- '97.1.27 prog.by AKIRA
```

★本屋さんでベーマガをのぞくと，なんと1年以上前に送ったプログラムがのっていた…。1冊買わずにすんだ…。(岐阜県可児市・たわら16才)……【**編**：影さん，また掲載が1年遅れたっていうおハガキですよ。どうするんですか。**影**：プログラムは編君の担当だよ。】



見た目はよくあるワンキー・ゲームだけど

こないで

黒澤　信次（28才）

内　容

昔からよくあるタイプのものなので，説明なんか要らないのではないかと思いますが，少し，変わったことをしています。

遊びかた

ワンキー・ゲーム（最近なくなったよね）です。スペース・キーでヘビを操り，ターゲットを取っていくわけです。

自分の体や外枠にぶつかったり，ターゲットに噛みつかれるとミスになります。

操作方法

プログラムを起動して，ゲームをスタートさせると，四角い物が右へ走っていきます。これをスペース・キーで向きを変えて，ターゲットをねらいに行くわけですが，曲がる方向はコンピュータまかせです。つねにターゲットめがけて進路を取るようになっています。

また，ターゲットも，キーを押すたびに横移動をします。

再ゲームはリターン・キーです。

プログラムのしくみ

350行と370行がミソです。ここのTX, TYが目標の座標となるので，それぞれ15, 11などに変えてみるとつねに画面の中央に向かうようになります。

ターゲットが移動するなんて嫌だという人は，380～400行を省いてください。ただ，そのままだと360行でエラーが出ます。

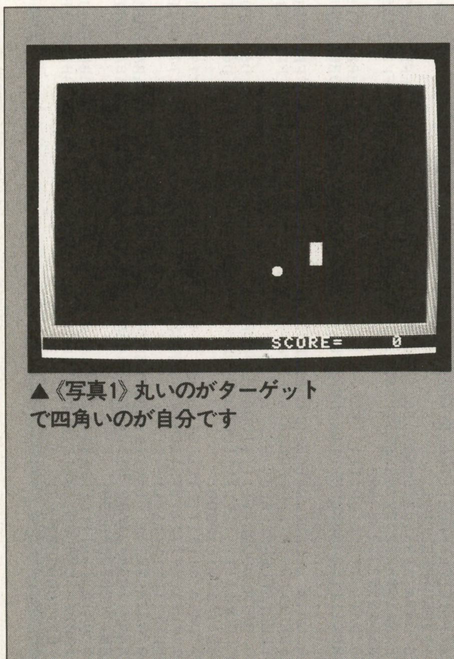
変数表

SC	………得点
VX,VY	……移動の増し分
HD	………ヘビの長さ
C	…………歩数カウント
EX,EY	……自キャラ座標のメモリ用
K	…………カウントリピート誤差修正用
MX,MY	……自キャラ座標
TX,TY	……ターゲット座標

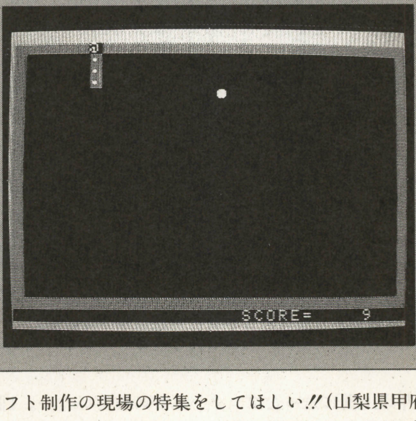
CHECKER FLAG

Dr.D：ターゲットをつかまえるごとに長くなっていくのが気に入った。

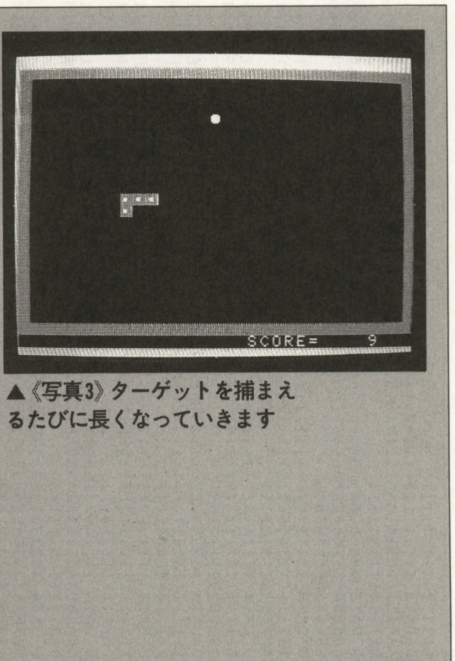
編：どこまで長くできるか，がんばっちゃいますよね。リストも短いので，プログラム初心者も簡単に遊べますね。



▲《写真1》丸いのがターゲットで四角いのが自分です



▼《写真2》周囲のカベにぶつからないように注意



▲《写真3》ターゲットを捕まえるたびに長くなっていきます

★ゲーム会社が実際におこなっている，ソフト制作の現場の特集をしてほしい!!（山梨県甲府市・**依田謙一郎17才**）……【**影**：ヨシ！それなら私がプログラマーのフリをしてゲーム会社に潜り込んで…。**つぐ美**：影さん，先月号でも同じこと言ってませんでした？】

『こないで』のプログラム・リスト

```
10 'ｹﾞｰﾑ ｼﾞｭﾝﾋﾞ ==========
20 SCREEN 1,0,0 : COLOR 14,1,5 : KEY OFF
30 WIDTH 32 : DIM EX(600),EY(600) : R=RND(-TIME)
40 PLAY "V15S9M9999L8O2CCEECCEEBBEEL4DC","V15S9M9999L4O4R64CDFGBECR4L2C"
50 VPOKE &H2014,11*16+12
60 VPOKE &H2003,6*16+6
70 'ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ==========
80 SC=0:MX=16:MY=12:VX=1:VY=0:HD=3:KA$="ﾎ":MY$="･"
90 C=0 :TR$="●":RT$=" "
100 DEF FNP(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*32)
110 FOR I=598 TO 600 : EX(I)=MX:EY(I)=MY : NEXT I
120 'ｶﾞﾒﾝ ﾋｮｳｼﾞ ==========
130 FOR I=1 TO 21
140   LOCATE 0,I : PRINT KA$;SPC(30);KA$;
150 NEXT I
160 FOR I=0 TO 31
170   LOCATE I, 0 : PRINT KA$;
180   LOCATE I,22 : PRINT KA$;
190 NEXT I
200 '
210 GOSUB 420:LOCATE 18,23:PRINT USING "SCORE=#####";SC;
220 'ﾒｲﾝ ==========
230 ST$=INKEY$ : IF ST$=" " THEN GOSUB 330
240 MX=VX+MX : MY=VY+MY
250 EX(C)=MX : EY(C)=MY
260 C=C+1 : IF C=601 THEN C=0
270 K=C-HD : IF K<0 THEN K=601-ABS(K)
280 LOCATE EX(K),EY(K) : PRINT " ";
290 IF FNP(MX,MY)=133 THEN GOTO 470
300 IF FNP(MX,MY)<>32 THEN GOTO 520
310 LOCATE MX,MY : PRINT MY$;
320 GOTO 230
330 'ｽﾍﾟｰｽｷｰ ｵｼﾀ ==========
340 IF VX<>0 THEN GOTO 370
350 VY=0 : IF MX<TX THEN VX=1 ELSE VX=-1
360 GOTO 380
370 VX=0 : IF MY<TY THEN VY=1 ELSE VY=-1
380 IF TX>MX THEN TX=TX-1 : RT$=TR$+" " ELSE TX=TX+1 : RT$=CHR$(29)+" "+TR$
390 IF FNP(TX,TY)<>32 THEN LOCATE TX,TY : PRINT RT$; : MX=TX : MY=TY : RETURN 52
0
400 LOCATE TX,TY : PRINT RT$;
410 RETURN
420 'ﾀｰｹﾞｯﾄ ｾｯﾄ ==========
430 TX=INT(RND(1)*28)+2 : TY=INT(RND(1)*19)+2
440 IF FNP(TX,TY)<>32 THEN GOTO 430
450 LOCATE TX,TY : PRINT TR$;
460 PLAY"L16O5EC","L16O7R64AB" : RETURN
470 'ﾄｸﾃﾝ ==========
480 HD=HD+1 : SC=SC+HD
490 LOCATE 18,23 : PRINT USING "SCORE=#####";SC;
500 GOSUB 420
510 GOTO 310
520 'ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ==========
530 PLAY "V15S9M9999O2L4DEGC"
540 LOCATE MX,MY : PRINT CHR$(RND(1)*94+33)
550 IF INKEY$=CHR$(13) THEN GOTO 80
560 GOTO 540
```

入力注意

80行の“・”は，CHR$(155)です。別になくてもよいのですが。

改造のアドバイス

ゲームの特性上，縦方向からねらうのが難しいので，480行をSC=SC+HD*(ABS (VY)+1) とかすれば縦方向のときだけ得点が倍になります。

標準的なBASICなので好きなようにいじってもらえればよいと思います。

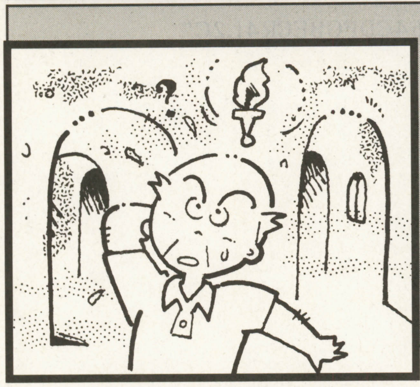
なお，操作性向上のため入力関数はSTRIGではなく，INKEY$を使っています。STRIGでは思ったような操作ができなかったので。

その他

プログラムを長くしたくなかったので，シンプルに作ってあります。あと，曲のセンスもありません。すみません。胴体が長くなってくると，移動するターゲットにむかってこのゲームのタイトルを叫ぶわけです。

★学校でBASICを選択したので，参考書として，BMをみんなにすすめたいと思う!!（北海道山越郡・小平拓18才）……【**編**：ありがとう！ぜひよろしくね。**影**：小平君，そんなゴマすってOFに載ろうなんてまだまだ甘いぞ！**つぐ美**：もう載ってますよ。】

PC-8801mkII SR以降（N88-日本語BASIC V2モード）用



一輪の花を求めて

HELL（ヘル） TOWER（タワー）

松川氏（24才）

STORY

死後，地獄に落ちたあなたの唯一の心の慰めは，迷宮の奥に生えている一輪の花を見つけることでした。

内容

画面切換え型のアクション・ゲームです。全部で四つのステージがあり，迷路の総画面数は64画面と広大です。地獄の世界をさまよっているという設定なので，そんな気持ちでプレイしてください。

遊びかた

主人公は8246で上下左右に移動。スペース・キーでジャンプ。話しかけるときや宝箱を開けるときなどは，ぶつかっていきます。扉は鍵を持っていないと開けられません。

変な虫のようなキャラクターが登場しますが，これに当たるとアウト。武器を手に入れた後は簡単に倒すことができます。この武器はZXで左右に攻撃。その他，針の山を踏んだりすると死んでしまい，一定回数以上，死ぬとゲーム・オーバーとなります。Gを押すと自殺します。

花を見つければ，ステージ・クリア。なお，質問にはすべてYNで答えます。地図を見つけると，Mで見つけることができます。

プログラムについて

要アナログ・ディスプレイ。ALL・BASICなので，そのまま打ち込みます。プログラムの実行前にマップデータのチェックをしてください。やり方はGOTO 1880リターンとダイレクト入力するだけです。間違いのある行を表示するので，なくなるまで直してください。

画面を描くのが少し遅いので，できれば8MHzモードで実行してください。また，日本語BASIC上ではメモリが足りなくなる恐れがありますので，通常のBASICで起動したほうがいいと思います。

それでは，さようなら。

《第1表》変数表

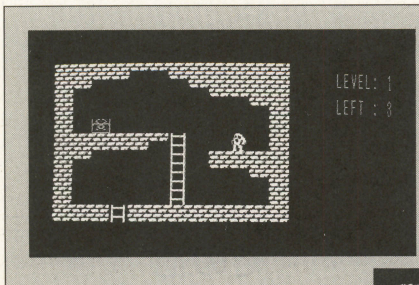
C( )	キャラクター・データ
M$( )	個々のマップデータ
F(, ,)	全体のマップデータ
M(,)	画面上のマップデータ
T$( )	メッセージ・データ
FX,FY	全体マップ上での主人公の座標
SX,SY	画面上での主人公の座標
GP	お金の数
KY	KEYの数
SW	武器の有無
MP	地図の有無
LV	レベル（ステージ）
LF	主人公の残数

CHECKER FLAG

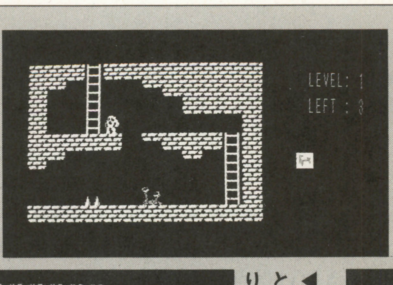
Dr.D：作者はアクション・ゲームと言っておるが，どちらかというとアドベンチャー・ゲームだと思うぞ。

編：アイテムを探さないと前に進まないですからねえ。

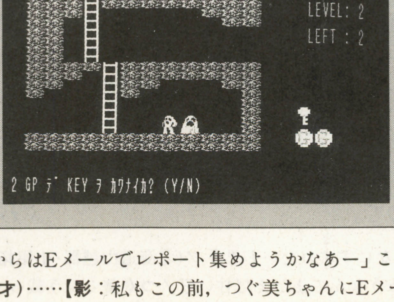
Dr.D：マップが広いから地図を書きながら遊ぶといいぞ。



◀《写真1》スタート直後の画面。宝箱があるぞ

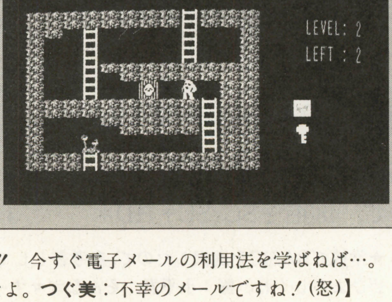


◀《写真2》敵もいます。ジャンプで跳び越えよう



```
2 GP ﾃﾞ KEY ｦ ｶｳﾅｲｶ? (Y/N)
```

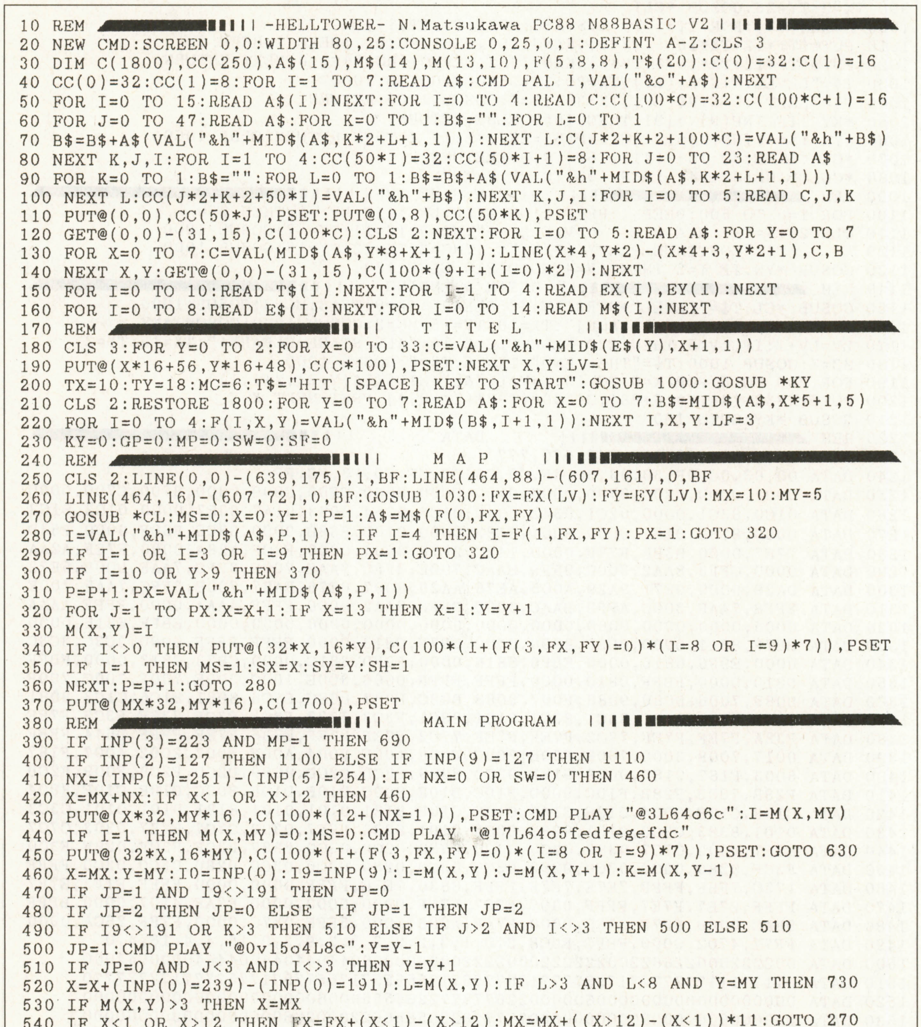
◀《写真3》お金とカギを交換したりできます



◀《写真4》ドクロのドア。カギが必要です

★大学の教授が一言，「来年からはEメールでレポート集めようかなあー」これはマズイ!! 今すぐ電子メールの利用法を学ばねば…。(兵庫県伊丹市・**リーチー発18才**)……【**影**：私もこの前，つぐ美ちゃんにEメールを送ったよ。**つぐ美**：不幸のメールですね！(怒)】

『HELLTOWER』のプログラム・リスト



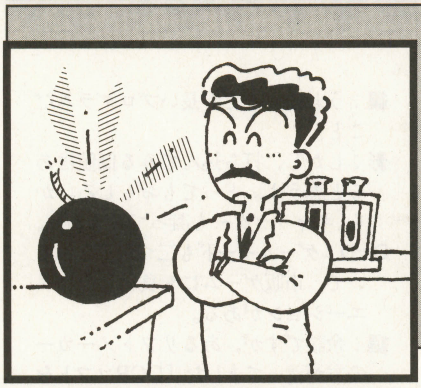
```
10 REM  -HELLTOWER- N.Matsukawa PC88 N88BASIC V2 
20 NEW CMD:SCREEN 0,0:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:CLS 3
30 DIM C(1800),CC(250),A$(15),M$(14),M(13,10),F(5,8,8),T$(20):C(0)=32:C(1)=16
40 CC(0)=32:CC(1)=8:FOR I=1 TO 7:READ A$:CMD PAL I,VAL("&o"+A$):NEXT
50 FOR I=0 TO 15:READ A$(I):NEXT:FOR I=0 TO 4:READ C:C(100*C)=32:C(100*C+1)=16
60 FOR J=0 TO 47:READ A$:FOR K=0 TO 1:B$="":FOR L=0 TO 1
70 B$=B$+A$(VAL("&h"+MID$(A$,K*2+L+1,1))):NEXT L:C(J*2+K+2+100*C)=VAL("&h"+B$)
80 NEXT K,J,I:FOR I=1 TO 4:CC(50*I)=32:CC(50*I+1)=8:FOR J=0 TO 23:READ A$
90 FOR K=0 TO 1:B$="":FOR L=0 TO 1:B$=B$+A$(VAL("&h"+MID$(A$,K*2+L+1,1)))
100 NEXT L:CC(J*2+K+2+50*I)=VAL("&h"+B$):NEXT K,J,I:FOR I=0 TO 5:READ C,J,K
110 PUT@(0,0),CC(50*J),PSET:PUT@(0,8),CC(50*K),PSET
120 GET@(0,0)-(31,15),C(100*C):CLS 2:NEXT:FOR I=0 TO 5:READ A$:FOR Y=0 TO 7
130 FOR X=0 TO 7:C=VAL(MID$(A$,Y*8+X+1,1)):LINE(X*4,Y*2)-(X*4+3,Y*2+1),C,B
140 NEXT X,Y:GET@(0,0)-(31,15),C(100*(9+I+(I=0)*2)):NEXT
150 FOR I=0 TO 10:READ T$(I):NEXT:FOR I=1 TO 4:READ EX(I),EY(I):NEXT
160 FOR I=0 TO 8:READ E$(I):NEXT:FOR I=0 TO 14:READ M$(I):NEXT
170 REM          T I T E L          
180 CLS 3:FOR Y=0 TO 2:FOR X=0 TO 33:C=VAL("&h"+MID$(E$(Y),X+1,1))
190 PUT@(X*16+56,Y*16+48),C(C*100),PSET:NEXT X,Y:LV=1
200 TX=10:TY=18:MC=6:T$="HIT [SPACE] KEY TO START":GOSUB 1000:GOSUB *KY
210 CLS 2:RESTORE 1800:FOR Y=0 TO 7:READ A$:FOR X=0 TO 7:B$=MID$(A$,X*5+1,5)
220 FOR I=0 TO 4:F(I,X,Y)=VAL("&h"+MID$(B$,I+1,1)):NEXT I,X,Y:LF=3
230 KY=0:GP=0:MP=0:SW=0:SF=0
240 REM          M A P          
250 CLS 2:LINE(0,0)-(639,175),1,BF:LINE(464,88)-(607,161),0,BF
260 LINE(464,16)-(607,72),0,BF:GOSUB 1030:FX=EX(LV):FY=EY(LV):MX=10:MY=5
270 GOSUB *CL:MS=0:X=0:Y=1:P=1:A$=M$(F(0,FX,FY))
280 I=VAL("&h"+MID$(A$,P,1)) :IF I=4 THEN I=F(1,FX,FY):PX=1:GOTO 320
290 IF I=1 OR I=3 OR I=9 THEN PX=1:GOTO 320
300 IF I=10 OR Y>9 THEN 370
310 P=P+1:PX=VAL("&h"+MID$(A$,P,1))
320 FOR J=1 TO PX:X=X+1:IF X=13 THEN X=1:Y=Y+1
330 M(X,Y)=I
340 IF I<>0 THEN PUT@(32*X,16*Y),C(100*(I+(F(3,FX,FY)=0)*(I=8 OR I=9)*7)),PSET
350 IF I=1 THEN MS=1:SX=X:SY=Y:SH=1
360 NEXT:P=P+1:GOTO 280
370 PUT@(MX*32,MY*16),C(1700),PSET
380 REM          MAIN PROGRAM          
390 IF INP(3)=223 AND MP=1 THEN 690
400 IF INP(2)=127 THEN 1100 ELSE IF INP(9)=127 THEN 1110
410 NX=(INP(5)=251)-(INP(5)=254):IF NX=0 OR SW=0 THEN 460
420 X=MX+NX:IF X<1 OR X>12 THEN 460
430 PUT@(X*32,MY*16),C(100*(12+(NX=1))),PSET:CMD PLAY "@3L64o6c":I=M(X,MY)
440 IF I=1 THEN M(X,MY)=0:MS=0:CMD PLAY "@17L64o5fedfegefdc"
450 PUT@(32*X,16*MY),C(100*(I+(F(3,FX,FY)=0)*(I=8 OR I=9)*7)),PSET:GOTO 630
460 X=MX:Y=MY:I0=INP(0):I9=INP(9):I=M(X,Y):J=M(X,Y+1):K=M(X,Y-1)
470 IF JP=1 AND I9<>191 THEN JP=0
480 IF JP=2 THEN JP=0 ELSE  IF JP=1 THEN JP=2
490 IF I9<>191 OR K>3 THEN 510 ELSE IF J>2 AND I<>3 THEN 500 ELSE 510
500 JP=1:CMD PLAY "@0v15o4L8c":Y=Y-1
510 IF JP=0 AND J<3 AND I<>3 THEN Y=Y+1
520 X=X+(INP(0)=239)-(INP(0)=191):L=M(X,Y):IF L>3 AND L<8 AND Y=MY THEN 730
530 IF M(X,Y)>3 THEN X=MX
540 IF X<1 OR X>12 THEN FX=FX+(X<1)-(X>12):MX=MX+((X>12)-(X<1))*11:GOTO 270
550 IF M(MX,MY)=3 OR M(MX,MY+1)=3 AND INP(0)=251 THEN 560 ELSE 580
560 Y=Y+(INP(1)=254)-(INP(0)=251):IF M(X,Y)>3 THEN Y=MY
570 IF Y<1 OR Y>9 THEN FY=FY+(Y<1)-(Y>9):MY=MY+((Y>9)-(Y<1))*8:GOTO 270
580 J=M(X,Y)
590 IF X<>MX OR Y<>MY THEN PUT@(MX*32,MY*16),C(100*(M(MX,MY))),PSET ELSE 610
600 BEEP 1:BEEP 0:MX=X:MY=Y:PUT@(MX*32,MY*16),C(1700),PSET:GOSUB *CL1
610 IF M(MX,MY)=1 OR M(MX,MY)=2 THEN 1100
620 REM          MOVE MUSISAN          
630 IF MS=0 THEN FOR I=0 TO 50:NEXT:GOTO 670 ELSE CMD PLAY "L16V13O3@19C
640 X=SX+SH:IF M(X,SY)<>0 OR X<1 OR X>12 THEN SH=SH*-1:GOTO 670
650 PUT@(SX*32,SY*16),C(   0),PSET:M(SX,SY)=0:M(X,SY)=1:SX=X
660 PUT@(SX*32,SY*16),C(100),PSET:IF SX=MX AND SY=MY THEN 1100
670 GOTO 390
680 REM          MAP ヲ ミル          
690 GOSUB *CL:FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 8:IF F(4,J-1,I-1)<>LV THEN 710
700 LINE(J*44,I*18)-(J*44+32,I*18+12),2,BF
710 NEXT J,I:LINE(FX*44+44,FY*18+18)-(FX*44+76,FY*18+30),6,B:GOSUB *KY:GOTO 270
720 REM          イベント          
730 ON F(2,FX,FY) GOSUB 750,770,790,810,830,880,930,940,950,960
740 IF SF THEN 1150 ELSE 390
750 IF KY=0 THEN T$=T$(7):MC=3:GOSUB 990:RETURN
760 GOSUB 970:KY=KY-1:PUT@(472+KY*32,120),C,PSET:CMD PLAY "@0o3c" :RETURN
770 PUT@(X*32,Y*16),C(1000),PSET:CMD PLAY "@0o3c":T$=T$(0):MC=3:GOSUB 990
780  GOSUB 970:PUT@(472,96),C(1000),PSET:MP=1:RETURN
790 PUT@(X*32,Y*16),C(1400),PSET:CMD PLAY "@0o3c":T$=T$(1):MC=3:GOSUB 990
800  GOSUB 970:PUT@(472+GP*32,140),C(1400),PSET:GP=GP+1:RETURN
810 PUT@(X*32,Y*16),C(1300),PSET:CMD PLAY "@0o3C":T$=T$(2):MC=3:GOSUB 990
820  GOSUB 970:PUT@(472+KY*32,120),C(1300),PSET:KY=KY+1:RETURN
830 T$=T$(3):MC=7:GOSUB 990:GOSUB *YN:IF I=1 THEN GOSUB *CL1:RETURN
840  IF GP<2 THEN T$=T$(6):GOSUB 990:RETURN
850  IF KY>3 THEN T$=T$(2):GOSUB 990:RETURN
860  GP=GP-2:FOR I=0 TO 1:PUT@((GP+I)*32+472,140),C,PSET:NEXT:T$=T$(2):MC=3
870  GOSUB 990:PUT@(472+KY*32,120),C(1300),PSET:KY=KY+1:RETURN
880 T$=T$(5):MC=7:GOSUB 990:GOSUB *YN:IF I=1 THEN GOSUB *CL1:RETURN
890  IF GP<2 THEN T$=T$(6):GOSUB 990:RETURN
900  IF SW=1 THEN T$=T$(4):GOSUB 990:RETURN
910  GP=GP-2:FOR I=0 TO 1:PUT@((GP+I)*32+472,140),C,PSET:NEXT:T$=T$(4):MC=3
920  GOSUB 990:SW=1:PUT@(540,96),C(1100),PSET:SW=1:RETURN
930 GOSUB 970:T$=T$(9):MC=3:GOSUB 990:RETURN
940 T$=T$(11):MC=7:GOSUB 990:RETURN
950 SF=SF+1:T$=T$(8):MC=3:GOSUB 990:FOR I=0 TO 4000:NEXT:RETURN
960 T$=T$(10):MC=7:GOSUB 990:RETURN
970 M(X,Y)=0:F(1,FX,FY)=0:PUT@(X*32,Y*16),C,PSET:RETURN
```

★あいかわらず編さんが，中日ファンなので，なんだか安心したよ!!（神奈川県綾瀬市・YBファンのアコピャン24才）……【**編**：さすがはベーマガの常連さん。よく覚えててくれました。ここのところちょっと勢いがないけれど，まだまだ大丈夫！応援しよう！】

```
980 REM ◢■■■■■■■■■■■■■■■■■■▮▮▮▮|||        Sub        |||▮▮▮▮■■■■■■■■■■■■■■■■■■■◣
990 TX=0:TY=23:GOSUB *CL1
1000 L=LEN(T$):FOR TT=1 TO L:S=ASC(MID$(T$,TT,1))
1010 PUT@(TT*12+TX*16  ,TY*8),KANJI(S),PSET,MC,0  :BEEP 1:BEEP 0
1020 PUT@(TT*12+TX*16+1,TY*8),KANJI(S),OR,MC+(MC=7)*2,0:NEXT:RETURN
1030 T$="LEVEL:"+STR$(LV):TX=30:TY=3:MC=6:GOSUB 1000
1040 T$="LEFT :"+STR$(LF):TX=30:TY=6:GOSUB 1000:RETURN
1050 *KY :IF INP(9)<>191 THEN 1050 ELSE RETURN
1060 *YN :I=-(INP(3)=191)-(INP(5)=253)*2:IF I THEN RETURN ELSE 1060
1070 *CL :LINE(30,15)-(417,160),0,BF:RETURN
1080 *CL1:LINE(8,184)-(639,198),0,BF:RETURN
1090 REM ◢■■■■■■■■■■■■■■■■■■▮▮▮▮|||  Miss & GAME OVER |||▮▮▮▮■■■■■■■■■■■■■■■■■■■◣
1100 FOR I=0 TO 500:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:LF=LF-1:IF LF>-1 THEN 260
1110 CLS 2:T$="-- G A M E   O V E R --":MC=3:TX=11:TY= 7:GOSUB 1000
1120      T$="CONTINUE PLAY? (Y/N)"    :MC=2:TX=12:TY=15:GOSUB 1000
1130 GOSUB *YN:IF I=2 THEN LF=4:GOTO 210 ELSE 180
1140 REM ◢■■■■■■■■■■■■■■■■■■▮▮▮▮|||  CLEAR & ENDING   |||▮▮▮▮■■■■■■■■■■■■■■■■■■■◣
1150 GOSUB *CL:T$="LEVEL"+STR$(LV)+" CLEAR":TX=9:TY=6:MC=3:GOSUB 1000
1160         :T$="HIT [SPACE]":TX=10:TY=15:MC=2:GOSUB 1000:GOSUB *KY
1170 LV=LV+1:IF LV<5 THEN 230 ELSE CLS 2:T$="ALL STAGE CLEAR !":TX=13:TY=2
1180 MC=7:GOSUB 1000:T$="THE  END":TX=16:TY=6:GOSUB 1000
1190 FOR Y=0 TO 5:FOR X=0 TO 10:I=VAL("&h"+MID$(E$(Y+3),X+1,1))
1200 PUT@(X*32+144,Y*16+88),C(100*(I-2*(I<>0))),PSET:NEXT X,Y
1210 GOSUB *KY:GOTO 180
1220 REM ◢■■■■■■■■■■■■■■■■■■▮▮▮▮|||        DATA         |||▮▮▮▮■■■■■■■■■■■■■■■■■■■◣
1230 DATA 120,050,707,500,445,570,777
1240 DATA 00,03,0C,0F,30,33,3C,3F,C0,C3,CC,CF,F0,F3,FC,FF
1250 DATA 0001,0000,0200,8700,0000,0F00,CC00,8000,CF00,C800,0300,8700,C700,0000
1260 DATA 01C0,83C1,0000,02C1,0342,0040,01C3,0364,0083,01A7,83E7,0000,01C2,81C3
1270 DATA 0000,8180,0181,0000,8001,8183,0000,010D,838B,0000,3306,F38F,0000,F54D
1280 DATA 77E7,0000,B3BB,F77F,0000,142C,2F7E,0004,0000,F3CF,A28A,0000,F7EF,A2AA
1290 DATA 0000,CFF3,8AA2,300C,9FF9,BAAC,700E,3FFC,7AAE,700E,3FFC,7AAE,D00B,5E72
1300 DATA DA2B,9009,9E71,9A29,A005,AE75,AA25,E007,6E76,EA27,700E,3FFC,7AAE,700E
1310 DATA 2FF8,7AAE,300C,AFF9,BAAC,0000,CFF3,8AA2,0000,FFFF,AAAA,0000,FFFF,AAAA
1320 DATA 0005,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,EBFE,6816,0000
1330 DATA BB7F,8811,0000,BBBF,8990,0000,DB7F,C813,0000,FFFF,FFFF,0000,3C3C,3C3C
1340 DATA 0000,E9F6,6816,0000,EBF6,6816,0000,FBFD,381C,0000,CB73,C813,0000,FBFF
1350 DATA 0810,0000,FBFF,0810,0000,FFFF,FFFF,0006,300E,100C,300E,700F,300C,700F
1360 DATA D089,7006,D089,9088,F007,9088,B08C,E087,B08C,E1C6,8081,E1C6,C1C3,8081
1370 DATA C1C3,83C1,8181,83C1,83C1,8181,83C1,F3C3,5382,F3C3,F3CF,738E,F3CF,F7EF
1380 DATA F38A,F7EF,F7EF,77C2,F7EF,F7EF,77C2,F7EF,F7EF,E786,F7EF,FFFF,D644,FFFF
1390 DATA 0017,7008,3000,7008,F00E,700C,F00E,A00E,2004,A00E,A007,2002,A007,F187
1400 DATA 6003,F187,918F,900F,918F,93CD,8089,93CD,D2CD,8089,D2CD,F2CB,F009,F2CB
1410 DATA F28B,7003,F28B,F10C,9000,F10C,D10E,800C,D10E,D10E,800C,D10E,C10E,8004
1420 DATA C10E,C10E,C004,C10E,C10F,C10E,C10F,8181,0101,0101,8181,0101,0101,C3C3
1430 DATA 0101,8383,C3C3,0101,8383,C3C3,0101,8383,E7E7,0303,C7C7,E7E7,0303,C7C7
1440 DATA E7E7,0303,C7C7,0380,02C0,03C0,0380,02C0,03C0,F38F,F3CF,F3CF,028F,F3C0
1450 DATA F3CF,0280,03C0,03C0,0280,03C0,03C0,0280,03C0,03C0,0280,03C0,03C0,FFFF
1460 DATA 173C,7FBF,FFFF,7E7E,7F7F,FFFF,6830,7E7E,FFFF,0000,0000,FFFF,E1F3,E7F7
1470 DATA FFFF,E7E7,F7E7,FFFF,0307,F367,F7FF,0000,0000,0000,E7AF,4107,0000,BFFF
1480 DATA 9EAC,0000,FF7F,375E,0000,F7AF,A20B,0000,5FFE,037C,0000,F7FF,26CA,0000
1490 DATA FF77,4702,0000,FBFC,E0C8,2,0,1,3,2,2,8,3,3,9,3,0,15,4,4,16,4,0
1500 DATA 0022220002266220022222200022200000000000440440440044400000044000
1510 DATA 0111111177777771755777717577557175555571755775717757777177777770
1520 DATA 0000000000000000060000022677777226555550006000000000000000000000
1530 DATA 0000000000000000000060077777622055556220000060000000000000000000
1540 DATA 0077710007777710077777100077710000007100000077100000710000077100
1550 DATA 0077710007555710757757717577777175755571757757710755571000777100
1560 REM ------------------------ TALK  DATA ------------------------------
1570 DATA MAP ｦ ﾐﾂｹﾀ! [M]ﾃﾞ ﾂｶｳﾉﾀﾞ,1 GP ﾃﾆｲﾚﾀ,KEY ｦ ﾃﾆｲﾚﾀ
1580 DATA 2 GP ﾃﾞ KEY ｦ ｶﾜﾅｲｶ? (Y/N),UEPON ｦ ﾃﾆｲﾚﾀ! [Z][X]ﾃﾞ ﾂｶｳﾉﾀﾞ
1590 DATA UEPONｦ 2 GPﾃﾞ ｶﾜﾝｶﾈ? (Y/N),ｵｶﾈ ﾀﾘﾅｰｲ,ｺﾉ ﾄﾋﾞﾗ ﾊ KEY ｶﾞ ﾅｲﾄ ｱｶﾅｲｿﾞ
1600 DATA ﾊﾅｦ ﾐﾂｹﾀ,ﾅｶ ﾊ ｶﾗ ﾀﾞｯﾀ,ｺｯﾁﾆ ｷﾁｬﾀﾞﾒ!,2,0,2,2,4,6,5,1
1610 DATA 8080888080080088808880808088808800,8880880080080008008080888088008080
1620 DATA 8080888088088008008880898088808880,00505050500
1630 DATA 00676667600,00000000000,00050F0500,45666666654,DDDDDDDDDDD
1640 REM ------------------------ MAP   DATA ------------------------------
1650 DATA 84998790598509982014088693048290430185053039820530484388A000000000C8
1660 DATA 8338990130298602304850230440286019833829069013810A381032110538DA00C7
1670 DATA 8D902820498104819058104406873048290298130284053058105305833 88A000093
1680 DATA 8D9029820398105810B40683938298503302302830330583298EA0000000000000EC
1690 DATA 833998790130698202307822484301879023839073834073851068EA000000000028
1700 DATA 8338A93059840130882013088393889023819039810430681043034028DA000000BE
1710 DATA 8D0998238702823981048102823054810282398602823 0A8131098CA0000000000051
1720 DATA 88018590298103981068104810681248330388303829984303810483306 4018DA085
1730 DATA 833998790130698202308814 0A829019810190298 20A820A822A8DA0000000000021
1740 DATA 88384901304302820230430282023988023024038B383039843830713853 88A0005A
1750 DATA 83398A06989930283063028202398802306830230548324833 8B383A000000000009A
1760 DATA 8E9079820340682029820582048190238308383083028110521048 3388A000000065
1770 DATA 8D0483038202211042102813982998330181302404 38A938308382042103 38FA006F
1780 DATA 8E0898144098144042104843863843048238102813049813038131049301 88383A53
1790 DATA 8338902389023830581023024058102384028302383038203383238203 38B388A0FD
1800 DATA B5702C7902052113800425304D80040531407914B6
1810 DATA A0002241111001128004500042000410004A0014C1
1820 DATA 941024791105302A6A14B5304100040531490014EF
1830 DATA 80002241025650275202800042000410004A00042D
1840 DATA 654021530266514C000420004E0004700049410495
1850 DATA D8003C001324113C66134520480004D0004E800468
1860 DATA 90013B5313553133001320013180139000440004BE
1870 DATA 47903853137650365213500137531380004766140A
1880 ' ﾁｪｯｸ･ｻﾑ
1890 DEFINT A-Z:RESTORE 1650:FOR I=0 TO 14:A=0:READ A$
1900 FOR J=0 TO 32:A=A+VAL("&h"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT
1910 IF (A MOD 255)<>VAL("&h"+RIGHT$(A$,2)) THEN PRINT "ERROR IN";1650+I*10
1920 NEXT:FOR I=0 TO 7:A=0:READ A$:FOR J=0 TO 19
1930 A=A+VAL("&h"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT
1940 IF (A MOD 255)<>VAL("&h"+RIGHT$(A$,2)) THEN PRINT "ERROR IN";1800+I*10
1950 NEXT
```

★雨の日にマイコンBASICを買った。家に帰ると厚さが1.2倍になっていた。おれは泣いた…。(滋賀県栗太郡・**太田浩樹15才**)……**【影：**そんな，泣くほど感激してもらえるなんて！これからもがんばって厚くするからね！**編：**影さん，ちょっと違うような…。**】**

PC-9801シリーズ互換機（N-88日本語BASIC（86）DOS/DISK-BASIC）用



大作パズルゲーム!!

BOMB MASTER

（ボンブ マスター）

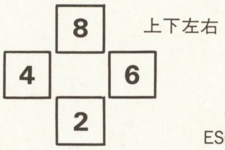
紺野　繁昭（16才）

ストーリー

ここは破壊の国デストロシア。「破壊力検定」の第1級の資格を取ると，一生の生活が保証されるという恐ろしい国。検定は年に2回，破壊省の認定を受けて行なわれる。「1級爆弾士」の資格を狙う君は，寝る暇も惜しんで勉強に励み，ついに試験の日が訪れた。さて，見事1級の資格を取ることができるでしょうか…!?

内　容

●操作について



G　: GIVE UP
ESG　: TO TITLE

・STORYモード

スペース・キー…置くまたは点火する
リターン・キー…点火モードに切り替える
5（テンキー）…回転

・PAZZLEモード

スペース・キー…置くまたは取る
リターン・キー…爆弾セレクト

●タイトル画面について

テンキーとスペース・キーで選択・決定。

遊びかた

●STORYモード

制限時間内にどれだけ点数を稼げるかを競う。終了後，級と，何連鎖を何回したかが表示される。

●PAZZLEモード

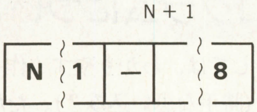
制限時間内にエリア内の壊せるブロックをすべて壊す。全14面ある。すでに置いてある爆弾の上にカーソルを持っていってスペース・キーを押すと，その爆弾を回収できる。

●爆弾について（数字は，判定される順

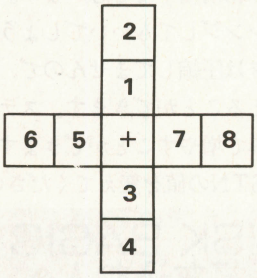
・黒：標準的。斜めに火が届くのがよいところ

1	4	6
2	*	7
3	5	8

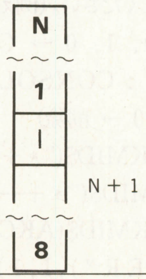
・青：横一文字。離れたところにも飛び火可能

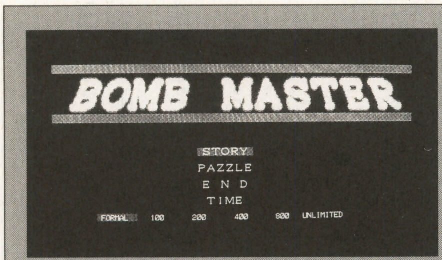


・紫：ボンバーマンタイプ。4方向に火が届くが，その分リーチが短い

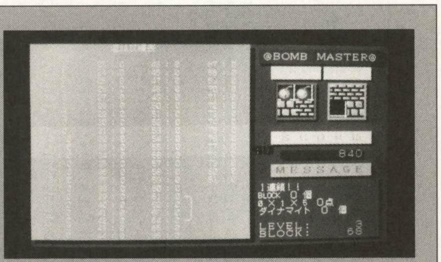


・緑：縦一文字。青とうまく組み合わせて使いたいところ

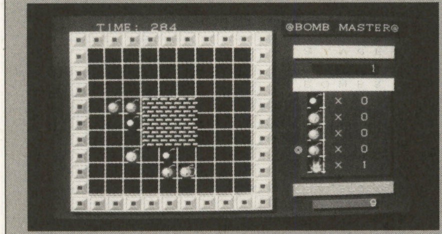



BOMB MASTER
STORY
PAZZLE
END
TIME
FORMAL
100
200
400
800
UNLIMITED

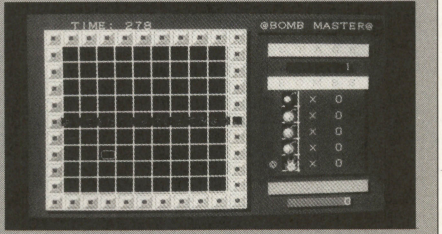
《写真1》時間内にどれだけ多く破壊できるか!?


@BOMB MASTER@
840
MESSAGE
BLOCK
ダイナマイト
LEVEL:
BLOCK:
3
68

《写真2》終了時には連鎖の数が表示されるぞ


TIME: 284
@BOMB MASTER@
1
× 0
× 0
× 0
× 0
× 1

《写真3》こっちはパズルモード。すべて破壊しよう


TIME: 278
@BOMB MASTER@
1
× 0
× 0
× 0
× 0
× 0
0

《写真4》 1面からけっこう考えさせられる

★影さんはカッコイイ。ラジオの製作の影さんにくらべて…。（岐阜県各務原市・**大橋伸夫21才**）……【**影**：ハッハッハッハ。そりゃ，このクールでダンディな私を，ラ製の影などと比較してはいけないぜ！**つぐ美**：えっ！　あの影さんはベーマガの影さんと別人なの?!】

《第1表》変数表

変数	内容
W( )	マップ
DW( )	面データ記憶用
BN( )	爆弾数
DBN( )	各面の爆弾数記憶用
G( )	グラフィック・データ用
X( ),Y( )	連鎖時の座標記録用
DX( ),DY( )	特定の種類のブロックがある座標を記憶（ダイナマイト出現・爆発処理）
B( ),NB( )	CURRENT, NEXT BLOCK
RS( )	各連鎖の回数
IK$	キー入力判定用
DC$( ),CS$( )	カーソル消去・出現用
DC$	ブロック決定用
XP( ),YP( )	移動方向
KYU!	各級の合格点
LV	レベル
LB	残りブロック数
BL	壊したブロック数
BLN	壊したブロックの総数
RS	連鎖数
ST	ステージ
SC!	点数
UL	時間無制限か否か
PZ	モード
CX,CY	選択時の座標
FR	点火モードか否か
PY	爆弾選択用の座標
DTM,TM	制限・残り時間

番)

見てのとおり，それぞれの爆弾は，最大で8マスの範囲に火を広げることができます。数字を書いておいたのは，爆発の範囲内に複数の爆弾があった場合，どれが次に爆発するかを明確にするためです。それが分からないと解けないような面も実はあるんです。

●ダイナマイト…直接点火することはできませんが，他の爆弾の火から点火できます。そのダイナマイトがN連鎖目だとすると，N×2個の火が出ます。

プログラムについて

自分としては，わかりやすく作ったつもりです(勝手な思い込み？)。ただ，行番号でとばしているところが少しあるので，その辺は注意してください。

改造は結構簡単だと思います。落ち物風にアレンジしてもいいでしょう。特に，面データは圧縮してませんので，簡単に書き換えることができます。ステージも七つ刻みで増やすことができます。その時は，STNの値を変えてください。

DISK BASICで打ち込む人へ

CONSOLE命令の第5番目の数字はすべて消してください。(例えば，CONSOLE 0, 25, 0, 1, 0 → CONSOLE 0, 25, 0, 1 : CONSOLE,,,,1 / CONSOLE,,,, 0 → 削除)

1380....KMID$("＊+—｜", I+1, 1) →....KMID$("＊+—｜", I+2, 1)

1490....KMID$(AKCNV$("BOMB MASTER"),I,1) -> ....KMID$(AKCNV$("BOMB MASTER"), I+1,1)

3790....KMID$(A$,I,1)→ ....KMID$(A$, I+1,1)

最後に

パズルゲームのくせにこんなになげーとは…」と思った人，パズルゲームに対するその偏見，断じて許しません！（何を偉そうに）パズルゲームだからこそ長いのです！でも短いのもあるよなぁ…。結局短くまとめられなかったことの言い訳でしかなかったりして。でも長い分しっかりしてますよ（多分)。

それにしても，いつのまにかベーマガの表紙から掲載プログラムの実行画面の写真が消えてしまいましたね。あれ復活させてくださいよ。あれがあると他機種のやつとかもよくわかるんですよね。

CHECKER FLAG

編：うわー，とても長いプログラムだこと。

影：しかし，打ち込んでみる価値はあると思うよ。とってもおもしろいから。キャラクターも凝ってるよねー。

Dr.D：ゲームモードも二つ用意されていて，市販ゲームにも負けないバリエーションがある。

編：余談ですが，あるリフトメーカーの方が言ってました。「OCRソフトを使うとリスト入力の手間が省ける」そうです。

『BOMB MASTER』のプログラム・リスト

```
1000 '/////////////////////////////////////////////////////////////////
1010 '      ■■■■■■■■  B O M B   M A S T E R  ■■■■■■■■
1020 '//////////////////////////////////////////////  BY SHIGEAKI.K  ////////////
1030 '
1040 '/////////////////////////////////////////////////////////.<--<INITIALIZE>-->
1050 CLS 3:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1,0:COLOR 7,0,,,2:SCREEN 3,2,1,33
1060 DEFINT A-Z:DEF FNA(D$)=VAL("&H"+D$):DEF FNA$(D!)=AKCNV$(STR$(D!)):WA=1000
1070 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)+MID$(TIME$,4,2))+VAL(LEFT$(TIME$,2)):STN=14
1080 DIM W(10,10),DW(STN-1,8,8),DBN(STN-1,4),G(6,15,15),X(80),Y(80),DX(80),DY(80
),B(1,1),NB(1,1),RS(81)
1090 TRUE=1:FALSE=0 :ON STOP GOSUB *STP:STOP ON
1100 IK$=" "+CHR$(13)+"28465G"+CHR$(27)
1110 A$=CHR$(156):B$=CHR$(157):C$=CHR$(150):D$=CHR$(149)
1120 E$=CHR$(158):F$=CHR$(159):L$=STRING$(8,CHR$(29))+CHR$(31)
1130 M$=STRING$(4,CHR$(29))+CHR$(31)
1140 DC$(0)=SPACE$(8)+L$+SPACE$(8)+L$+SPACE$(8)+L$+SPACE$(8)
1150 DC$(1)="    "+M$+"    "
1160 CS$(0)=A$+STRING$(6,D$)+B$+L$+C$+SPACE$(6)+C$+L$+C$+SPACE$(6)+C$+L$+E$+STRI
NG$(6,D$)+F$
1170 CS$(1)=A$+D$+D$+B$+M$+E$+D$+D$+F$
1180 DC$="3456000011112222"
1190 FOR I=0 TO 3:READ XP(I),YP(I):NEXT
1200 FOR I=1 TO 10:READ KYU!(I):NEXT:PRINT"破壊省認定破壊力検定"
1210 '/////////////////////////////////////////////////////.<--<GRAPHIC INIT>-->
1220 FOR I=0 TO 15:READ D$:COLOR=(I,FNA(D$)):NEXT
1230 FOR L=0 TO 6:FOR K=0 TO 3:READ D$:FOR J=0 TO 3:FOR I=0 TO 15
1240   G(L,I,K*4+J)=VAL("&H"+MID$(D$,J*16+I+1,1))
1250 NEXT I,J,K,L
1260 FOR L=0 TO 6:FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15
1270   LINE(I*2,L*32+J*2)-STEP(1,1),G(L,I,J),BF
1280 NEXT J,I,L:PRINT"一級爆弾士の資格を得るために"
1290 ERASE G:DIM G(258*11-1)
1300 FOR I=0 TO 6:GET(0,I*32)-STEP(31,31),G((I-(I>2)*4)*258):NEXT
1310 FOR I=0 TO 3
1320   FOR J=0 TO 2
1330     CIRCLE(13-J*9/5,18-J*3/2),13-J*4,(I*2+J)*-(J<2)-(J=2)*8,,,,F
1340   NEXT
1350   LINE(23,1)-(23,5),14:LINE(21,3)-(25,3),14
1360   LINE(15,7)-STEP(4,-4),8:LINE-STEP(4,0),8:LINE-STEP(-2,-2),12
1370   LINE-STEP(4,4),12:LINE(21,5)-STEP(4,-4),12
1380   PUT(5,10),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$("＊+—｜",I+1,1))))
1390   GET(0,0)-STEP(31,31),G((I+3)*258)
1400 NEXT
1410 '//////////////////////////////////////////////////////.<--<MAP DATA READ>-->
```

★ゲームボーイのように長生きしたいものです。(兵庫県明石市・**春菜30才**)……【**Dr.D**：ん？呼んだかの？**影**：全然。最近すっかりボケちゃって…ブツブツ。**Dr.D**：なんじゃと影君！聞こえたぞ！**影**：ひ，ひぃ～。なんて都合のいい聴覚なんだぁ～!!】

```
1420 FOR L=0 TO STN¥7-1:FOR I=0 TO 8:FOR J=0 TO 6:READ D$:FOR K=0 TO 8
1430   DW(L*7+J,K,I)=VAL(MID$(D$,K+1,1))
1440 NEXT K,J,I,L:PRINT"君は試験会場へやって来た.....。"
1450 FOR I=0 TO STN-1:FOR J=0 TO 4:READ DBN(I,J):NEXT J,I
1460 '///////////////////////////////////////////////////.<--<TITLE>-->
1470 CLS 2
1480 FOR I=1 TO 12
1490  PUT(0,0),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$(AKCNV$("BOMB MASTER "),I,1)))),PSET
1500  FOR L=0 TO 2:FOR J=0 TO 15:FOR K=0 TO 15:ON 1-SGN(POINT(J,K))GOTO 1520
1510   CIRCLE(J*3+(I-6)/3*K+I*50,K*4+10),10-L*3,VAL(MID$("238",L+1,1)),,,3/2,F
1520  NEXT K,J,L
1530 NEXT
1540 CLS:SCREEN ,0
1550 FOR I=1 TO 25:ROLL -2:NEXT
1560 LINE(0,30)-(639,46),12,BF:LINE(0,126)-(639,142),12,BF
1570 *BACK '----------------------------------------ゲーム中からタイトルに戻る
1580 COLOR 7:CONSOLE ,,,,0:SCREEN ,,1,33:CLS:ERASE W:DIM W(10,10)
1590 LV=0:LB=0:RS=0:BL=0:BLN=0:ST=0:SC!=0:UL=FALSE
1600 LOCATE 32,12:PRINT" ＳＴＯＲＹ":LOCATE 32,14:PRINT"ＰＡＺＺＬＥ"
1610 LOCATE 32,16:PRINT" Ｅ Ｎ Ｄ":LOCATE 32,18:PRINT" ＴＩＭＥ"
1620 LOCATE 10,20:PRINT" FORMAL      100      200      400      800   UNLIMITED"
1630 GOSUB 1700:GOSUB 1720
1640 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 1640 ELSE ON INSTR(" 8246",K$)+1 GOTO 1640,1730,165
0,1660,1670,1680
1650 GOSUB 1710:CY=CY+(CY>0):GOSUB 1720:GOTO 1640
1660 GOSUB 1710:CY=CY-(CY<2):GOSUB 1720:GOTO 1640
1670 GOSUB 1690:CX=CX+(CX>0):GOSUB 1700:GOTO 1640
1680 GOSUB 1690:CX=CX-(CX<5):GOSUB 1700:GOTO 1640
1690 LINE( 80+CX*72,320)-STEP(71,15),0,BF:RETURN
1700 LINE( 80+CX*72,320)-STEP(71,15),6,BF:RETURN
1710 LINE(256,CY*32+192)-STEP(95,15),0,BF:RETURN
1720 LINE(256,CY*32+192)-STEP(95,15),2,BF:RETURN
1730 DTM=VAL(MID$("312480",CX+1,1))*100
1740 IF CX=5 THEN UL=TRUE
1750 IF CY=2 THEN *STP
1760 '///////////////////////////////////////////////////.<--<BACK GROUND>-->
1770 SCREEN ,,0,1:CLS 3
1780 PAINT(0,0),4
1790 LOCATE 32,10
1800 IF CY=1 THEN PZ=TRUE:INPUT"ＳＴＡＧＥ : ";ST:ST=(ST+(ST>0))*-(ST<=STN)*-(ST>
0)ELSE PZ=FALSE:INPUT"ＬＥＶＥＬ : ";LV
1810 CLS
1820 IF PZ THEN RESTORE 4800 ELSE RESTORE 4740
1830 READ A,B,C,D,E:WHILE A:LINE(A+4,B+4)-STEP(C,D),0,BF
1840                         LINE(A  ,B  )-STEP(C,D),E,BF:READ A,B,C,D,E:WEND
1850 READ A,B,C,D$ :WHILE A:LOCATE A,B:COLOR C:PRINT D$:READ A,B,C,D$ :WEND
1860 IF PZ THEN FOR I=3 TO 7:PUT(448,56+I*32),G((I-(I=7)*3)*258),PSET:NEXT
1870 FOR I=0 TO 10:W(0,I)=8:W(10,I)=8:W(I,0)=8:W(I,10)=8:NEXT
1880 '///////////////////////////////////////////////////.<--<MAIN ROUTINE>-->
1890 ON PZ GOSUB *DTRD
1900 GOSUB *ALLPT
1910 X=1:Y=1:FR=FALSE:TM=DTM:LOCATE 53,PY*2+10:PRINT"  "
1920 IF PZ=FALSE THEN GOSUB *DECIDE:GOSUB *DECIDE ELSE PY=-1:GOSUB *CR
1930 GOSUB *C.D:GOSUB *MES
1940 *MAIN
1950  IF UL=FALSE AND T$<>TIME$ THEN T$=TIME$:TM=TM-1:COLOR 7:LOCATE 10,1:PRINT"
ＴＩＭＥ : ";SPC(8-KLEN(FNA$(TM),2)*2);FNA$(TM):IF TM<=0 THEN GOSUB *TIMEUP
1960  K$=INKEY$:IF K$="" THEN *MAIN
1970  JD=INSTR(IK$,K$):ON JD GOSUB *SP,*CR,*MV,*MV,*MV,*MV,*TR,*TIMEUP,1990
1980 GOTO *MAIN
1990 RETURN *BACK
2000 '///////////////////////////////////////////////////.<--<SUB ROUTINE>-->
2010 *SP '------------------------------------------------スペースキー処理
2020  ON PZ GOTO *SP.PZ
2030  ON FR GOTO *SP2
2040  FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1
2050    IF W(X+I,Y+J)>0 AND B(I,J)>0 THEN RETURN
2060  NEXT J,I
2070  FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1
2080    W(X+I,Y+J)=W(X+I,Y+J)+B(I,J)
2090    DX=X:DY=Y:X=X+I:Y=Y+J:GOSUB *PT:X=DX:Y=DY
```

```
2100  NEXT J,I
2110  GOSUB *DECIDE
2120 RETURN
2130 *SP2 '-----------------------------------------スペースキー処理２（点火時）
2140  STP=FALSE
2150  DX=X:DY=Y:N=0:DN=0:BL=0:RS=1
2160  ON W(X,Y)+1 GOSUB 3020,3020,3020,2460,2550,2660,2770,3020,3020
2170  DDX=DX:DDY=DY
2180  WHILE DN<N
2190    X=X(DN):Y=Y(DN):DX=X:DY=Y
2200    IF W(X,Y)>2 AND W(X,Y)<8 THEN RS=RS+1
2210    ON W(X,Y)GOSUB 3020,3020,2460,2550,2660,2770,2880,3020
2220    DN=DN+1
2230  WEND
2240  DN=0
2250  ON PZ GOTO 2350
2260  FOR Q=1 TO (RS-6)¥2 '--------------------------------ダイナマイト出現処理
2270    CNT=0
2280    FOR O=1 TO 9:FOR P=1 TO 9
2290      IF W(O,P)=0 THEN DX(CNT)=O:DY(CNT)=P:CNT=CNT+1
2300    NEXT P,O
2310    IF CNT=0 THEN 2340
2320    CNT=INT(RND*CNT)
2330    X=DX(CNT):Y=DY(CNT):W(X,Y)=7:GOSUB *PT:DN=DN+1
2340  NEXT
2350  GOSUB *MES
2360  X=DDX:Y=DDY
2370  IF LB=0 THEN ON PZ GOTO *CL
2380  IF BN(4)=0 THEN ON PZ GOTO *TIMEUP
2390 RETURN
2400 *SP.PZ '--------------------------ＰＡＺＺＬＥモードでのスペースキー処理
2410  IF W(X,Y)>2 AND W(X,Y)<7 THEN 2440
2420  IF W(X,Y)=0 AND BN(PY)>0 AND PY<4 THEN W(X,Y)=PY+3:BN(PY)=BN(PY)-1:GOSUB *
PT:GOSUB *MES
2430 RETURN
2440  IF PY=4 AND BN(PY)>0 THEN BN(PY)=BN(PY)-1:GOTO *SP2
2450  BN(W(X,Y)-3)=BN(W(X,Y)-3)+1:W(X,Y)=0:GOSUB *PT:GOSUB *MES:RETURN
2460 W(X,Y)=0 '-----------------------------------------------------爆発処理１
2470  FOR I=0 TO 3
2480   FOR X=DX-1 TO DX+1:FOR Y=DY-1 TO DY+1
2490     IF I=3 THEN GOSUB *BRS.CHK:GOSUB *PT ELSE GOSUB *BRS
2500   NEXT Y,X
2510   GOSUB *WT
2520  NEXT
2530  X=DX
2540 RETURN
2550 W(X,Y)=0 '-----------------------------------------------------爆発処理２
2560  FOR K=0 TO 1:FOR I=0 TO 3
2570   FOR J=-1 TO 1 STEP 2
2580     WHILE STP=FALSE AND ABS(X-DX)<3 AND ABS(Y-DY)<3
2590      IF I=3 THEN GOSUB *BRS.CHK:GOSUB *PT ELSE GOSUB *BRS
2600      X=X+J*K:Y=Y+J*(1-K)
2610     WEND
2620     X=DX:Y=DY:STP=FALSE
2630   NEXT:GOSUB *WT
2640  NEXT I,K
2650 RETURN
2660 W(X,Y)=0 '-----------------------------------------------------爆発処理３
2670  FOR I=0 TO 3
2680   FOR J=-1 TO 1 STEP 2
2690     WHILE STP=FALSE
2700      IF I=3 THEN GOSUB *BRS.CHK:GOSUB *PT ELSE GOSUB *BRS
2710      X=X+J
2720     WEND
2730     X=DX:STP=FALSE
2740   NEXT:GOSUB *WT
2750  NEXT
2760 RETURN
2770 W(X,Y)=0 '-----------------------------------------------------爆発処理４
2780  FOR I=0 TO 3
2790   FOR J=-1 TO 1 STEP 2
```

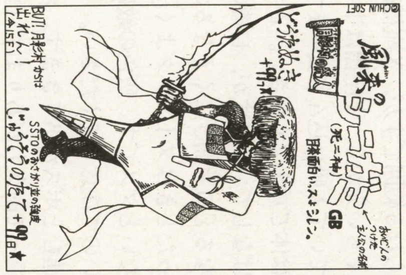
★久しぶりに，ベーマガを買った。**つぐ美さん!!**　相変わらず20才だとして，犬の年令に換算すると，約150才スーパーババァ!!　Dr.Dはすでに伝説のひと。(埼玉県所沢市・**びばぁきゅ20才**)……**【つぐ美：**ス…ス…ス～パ～ババァ～!?(どっかーん!!)**一同：**ギャー!!**】**

```
2800      WHILE STP=FALSE
2810        IF I=3 THEN GOSUB *BRS.CHK:GOSUB *PT ELSE GOSUB *BRS
2820        Y=Y+J
2830      WEND
2840      Y=DY:STP=FALSE
2850    NEXT:GOSUB *WT
2860  NEXT
2870 RETURN
2880 W(X,Y)=0 '---------------------------------------------------爆発処理5
2890  GOSUB *PT
2900  FOR Q=1 TO RS*2
2910    CNT=0
2920    FOR O=1 TO 9:FOR P=1 TO 9
2930      IF W(O,P)=1 OR W(O,P)=2 THEN DX(CNT)=O:DY(CNT)=P:CNT=CNT+1
2940    NEXT P,O
2950    IF CNT=0 THEN 3000
2960    CNT=INT(RND*CNT)
2970    X=DX(CNT):Y=DY(CNT)
2980    FOR I=0 TO 2:GOSUB *BRS:GOSUB *WT:NEXT
2990    GOSUB *BRS.CHK:GOSUB *PT
3000  NEXT
3010 RETURN
3020 RETURN 2390
3030 *CR '-----------------------------------------------リターンキー処理
3040  ON PZ GOTO *CR.PZ
3050  GOSUB *C.E:FR=-(FR=0):X=X+(X>9):Y=Y+(Y>9):GOSUB *C.D
3060 RETURN
3070 *CR.PZ '------------------------ＰＡＺＺＬＥモードでのリターンキー処理
3080  LOCATE 53,PY*2+10:PRINT"  ":PY=(PY+1)*-(PY<4):LOCATE 53,PY*2+10:PRINT"◎"
3090 RETURN
3100 *MV '---------------------------------------------------カーソルの移動
3110  GOSUB *C.E
3120  X=X+XP(JD-3):Y=Y+YP(JD-3)
3130  IF X<0 THEN X=0 ELSE IF X>9+FR+PZ THEN X=9+FR+PZ
3140  IF Y<0 THEN Y=0 ELSE IF Y>9+FR+PZ THEN Y=9+FR+PZ
3150  GOSUB *C.D
3160 RETURN
3170 *TR '---------------------------------------------現在ブロックの回転
3180  IF PZ THEN RETURN
3190  SWAP B(0,0),B(0,1):SWAP B(0,0),B(1,1):SWAP B(0,0),B(1,0)
3200  GOSUB *CR.B.DSP
3210 RETURN
3220 *BRS.CHK '------------------爆発時のチェック（ブロック破壊・連鎖など）
3230  ON W(X,Y)GOSUB 3240,3240,3250,3250,3250,3250,3250,3260:RETURN
3240  STP=TRUE:W(X,Y)=W(X,Y)-1:BL=BL-(W(X,Y)=0):LB=LB+(W(X,Y)=0):RETURN
3250  X(N)=X:Y(N)=Y:N=N+1:RETURN
3260  STP=TRUE:RETURN
3270 *BRS '---------------------------------------------------------爆発描画
3280  DD=W(X,Y):IF DD=1 OR DD=2 OR DD=8 THEN STP=TRUE
3290  PUT(X*32+32,Y*32+32),G((10-ABS(I-1))*258),PSET
3300 RETURN
3310 *PT '-----------------------------------------------------キャラプット
3320  PUT(X*32+32,Y*32+32),G(W(X,Y)*258),PSET
3330 RETURN
3340 *C.D '-----------------------------------------------------カーソルかく
3350  CONSOLE ,,,,1
3360  COLOR 5+FR:LOCATE X*4+4,Y*2+2:PRINT CS$(FR+PZ)
3370  CONSOLE ,,,,0
3380 RETURN
3390 *C.E:LOCATE X*4+4,Y*2+2:PRINT DC$(FR+PZ):RETURN '---------カーソルけす
3400 *ALLPT:FOR X=0 TO 10:FOR Y=0 TO 10:GOSUB *PT:NEXT Y,X:RETURN'ALL MAP PUT
3410 *DECIDE '-------------------------------------------次のブロックを決定
3420  FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1
3430    B(I,J)=NB(I,J):NX=VAL(MID$(DC$,INT(RND*LEN(DC$))+1,1))
3440    IF RND<.01*(LV*2+10)/3 THEN NX=INT(RND*2+1)
3450    NB(I,J)=NX
3460    PUT(528+I*32,80+J*32),G(NB(I,J)*258),PSET
3470  NEXT J,I
3480  GOSUB *CR.B.DSP
3490 RETURN.
3500 *CR.B.DSP '----------------------------------------現在ブロックの表示
```

```
3510  FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1
3520    PUT(434+I*32,80+J*32),G(B(I,J)*258),PSET
3530  NEXT J,I
3540 RETURN
3550 *DTRD '---------------------------------------マップデータ代入（？）
3560  LB=0
3570  FOR I=0 TO 8:FOR J=0 TO 8
3580    W(I+1,J+1)=DW(ST,I,J):IF DW(ST,I,J)=1 OR DW(ST,I,J)=2 THEN LB=LB+1
3590  NEXT J,I
3600  FOR I=0 TO 4:BN(I)=DBN(ST,I):NEXT
3610 RETURN
3620 *TIMEUP '---------------------------------------時間切れ（ギブアップ）
3630  WHILE INKEY$<>"":WEND
3640  ON PZ GOTO 3750
3650  FOR I=1 TO 10:IF SC!>=KYU!(I)THEN 3740 ELSE NEXT
3660  A$="残念！全ての級に落ちてしまった。（＾＾；）"
3670  GOSUB *LTR.PT
3680  WHILE INKEY$<>CHR$(13):WEND
3690  LINE(8,8)-STEP(384,384),0,BF:LINE(0,0)-STEP(384,384),5,BF
3700  COLOR 6:LOCATE 18,0:PRINT"連鎖成績表":LOCATE 10,1:PRINT SPACE$(36)
3710  FOR I=0 TO 80:LOCATE(I¥22)*12+2,2+(I MOD 22):PRINT I+1":"RS(I+1):NEXT
3720  WHILE INKEY$<>CHR$(13):WEND
3730 RETURN *BACK
3740  A$="おめでとう！"+FNA$(I)+"級に合格しました。":GOTO 3670
3750  A$="ＲＥＴＲＹ？（Ｙ／Ｎ）":GOSUB *LTR.PT
3760  K$=INKEY$:IF K$="Y" THEN GOSUB *DTRD:GOSUB *C.E:GOSUB *ALLPT:GOSUB *MES:X=
1:Y=1:GOSUB *C.D:RETURN 1890 ELSE IF K$="N" THEN RETURN *BACK ELSE 3760
3770 *LTR.PT '-------------------------------文字をグラフィック画面にプット
3780  FOR I=1 TO KLEN(A$,2)
3790  PUT(200-KLEN(A$,2)*10+I*20,200),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$(A$,I,1)))),PSET
3800  NEXT
3810 RETURN
3820 *CL '-------------------------------ＰＡＺＺＬＥモードのクリアー処理
3830  IF ST=STN-1 THEN *ENDING
3840  A$="よくできた！じゃ次いってみよう。":GOSUB *LTR.PT:WHILE INKEY$="":WEND
3850  ST=ST+1:GOSUB *C.E
3860 RETURN 1890
3870 *ENDING '---------------------------ＰＡＺＺＬＥモードのエンディング
3880  A$="すごい！これで一級合格間違いなし！":GOSUB *LTR.PT
3890  WHILE INKEY$="":WEND
3900  CLS:FOR I=0 TO 12:ROLL-32:FOR J=0 TO 19:PUT(J*32,0),G,PSET:NEXT:NEXT
3910  WHILE INKEY$="":PUT(INT(RND*20)*32,INT(RND*12)*32),G(INT(RND*11)*258),PSET
:LOCATE 33,11:COLOR INT(RND*8):PRINT"おめでとう！！":WEND
3920 RETURN *BACK
3930 *MES '----------------------------------メッセージ；ステータス処理・表示
3940  COLOR 7
3950  ON PZ GOTO 4050
3960  LOCATE 48,17:PRINT FNA$(RS)+"連鎖！！  "
3970  LOCATE 50,18:PRINT "BLOCK"+FNA$(BL)+" 個  "
3980  LOCATE 49,19:PRINT BL"×"RS"× 5"+FNA$(BL*RS*5)+"点      "
3990  LOCATE 50,20:PRINT"ダイナマイト"+FNA$(DN)+"  個"
4000  SC!=SC!+BL*RS*5:COLOR 6:LOCATE 74-KLEN(FNA$(SC!),2)*2,13:PRINT FNA$(SC!)
4010  BLN=BLN+BL:LOCATE 74-KLEN(FNA$(BLN),2)*2,23:PRINT FNA$(BLN)
4020  WHILE BLN>=LV*50:LV=LV+1:WEND:LOCATE 74-KLEN(FNA$(LV),2)*2,22:PRINT FNA$(L
V)
4030  RS(RS)=RS(RS)+1
4040 RETURN
4050  FOR I=0 TO 4:LOCATE 62,I*2+10:PRINT"×";SPC(6-KLEN(FNA$(BN(I)),2)*2);FNA$(
BN(I)):NEXT
4060  LOCATE 72-KLEN(FNA$(ST+1),2)*2,6:PRINT FNA$(ST+1)
4070  LOCATE 72-KLEN(FNA$(LB),2)*2,23:PRINT FNA$(LB)
4080 RETURN
4090 *WT:FOR MA=0 TO WA*(2-ABS(I-1)):NEXT:RETURN '--------------------ウェイト
4100 *STP:COLOR 7:CLS 3:CONSOLE 0,24,1,1,0:COLOR:END '--------ストップキー処理
4110 '////////////////////////////////////////////////.<--<DATA>-->
4120 DATA 0,1,0,-1,-1,0,1,0 '---------------------------カーソルの移動方向用
4130 DATA 30000,20000,15000,12500,10000,7000,4000,3000,2500,2000'-------級判定
4140 DATA 000,666,269,3DF,219,44F,912,F22,FFF,582,BF5,0A0,0F0,AA0,FF0,C7C'ﾊﾟﾚｯﾄ
4150 'キャラデータ：４行毎に、空白・壁１・壁２・ダイナマイト・外壁・炎１・炎２
4160 DATA 0000B0000B0000810000B0000B0000810000B0000B000081000B0000B000081
4170 DATA BBBBBBBBBBBBBB81000B0000B000081000B0000B000081000B0000B000081
```

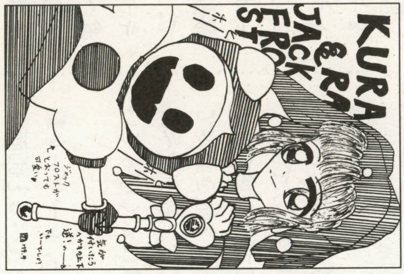
★ボクの友人がOFコーナーに載りました。いったいどれくらいの人が応募しているんですか？（島根県大田氏・**長田繁幸14才**）……【**影**：戻ってくるハガキの数くらいかな。**編**：あたり前のこと言わないでください。それよりホラ，長田君もこれで立派なOF仲間!】

```
4180 DATA 0000B0000B000081BBBBBBBBBBBBBB810000B0000B0000810000B0000B000081
4190 DATA 0000B0000B0000810000B0000B00008188888888888888881111111111111181
4200 DATA 8888AA90888AAA908AAAAA908AAAAA909999999909999999000000000000000000
4210 DATA AA908888AA908888AA908AAAAA908AAA999099999990999900000000000000000
4220 DATA 8888AA908888AA908AAAAA908AAAAA90999999909999999000000000000000000
4230 DATA AA908888AA908888AA908AAAAA908AAA999099999990999900000000000000000
4240 DATA 8888AA908888AA908AAAAA908AAAAA908AAAAA908AAAAA908AAAAA908AAAAA90
4250 DATA AAAAAA90AAAAAA90AAAAAA90AAAAAA90999999909999999000000000000000000
4260 DATA AA908888AA908888AA908AAAAA908AAAAA908AAAAA908AAAAA908AAAAA908AAA
4270 DATA AA90AAAAAA90AAAAAA90AAAAAA90AAAA999099999990999900000000000000000
4280 DATA 0000B0000B0000810000B0000B8800810000B0008833308100000B08833332081
4290 DATA BBBB888333322B81000333833220331000 3A3322203333200 0AA33203333332
4300 DATA 08CC22288833332283 3C828333233221 3A33323A33222081AA3320AA33200081
4310 DATA C332BCC332000081C000B0C00B00008188888888888888881111111111111181
4320 DATA 8888888888888888855555555555555885888888888888885885F8888888888758
4330 DATA 858F888888888775885 88FFFFFF7775885888F4444F7775885888F4444F77758
4340 DATA 85888F4444F7775885888F4444F7775885888FFFFFF777588588877777 7F7758
4350 DATA 858877777777 7F7588587777777777F58855555555555555588888888888888888
4360 DATA 0000B0000B0000810000B0000B0000810000B0000B0000810000B0000BC00081
4370 DATA BBBBBBBBBBCBBB810000BC000B0000810000BC000C0000810000B0000C00C081
4380 DATA 0000B0C0CC00C081BBBBBBCBCCBBBB810000B0CCCC0C00810000BCCCEC0C0081
4390 DATA 0000BC0CEC0C00810000BC0CEEC00081888888CEECC88888111111CCCC111181
4400 DATA 0000BC000BC0C0810000BC000BCC00810000BC000CCC00810000CCC00CCC00CC
4410 DATA BBBBCCCCCECBBCC10000CECCCEC00C81C000CECCEEC0CC810CC0CEEEEECCCC81
4420 DATA 0CCCCEEEEEEEC081BBCCCEEFFEECBB8C00CECEF5FFECCCC100CCEEF55FEECC81
4430 DATA 00CCCEEFFEEECC81000CCEEFEEECC0818888CCEEECCC888811111CCCCCC11181
4440 '=======================================================================
4450 '                   <<< 面データ >>>
4460 '
4470 '  0：空白  1：壁1  2：壁2  3：爆弾（黒）  4：爆弾（紫）
4480 '  5：爆弾（青）  6：爆弾（緑）  7：ダイナマイト  8：外壁
4490 '----------------------------------------------------面データ：1～7
4500 DATA 000000000,000000000,001010100,000000000,000000000,000080000,888888888
4510 DATA 000000000,000000000,000000000,000000000,000000000,011080110,010101010
4520 DATA 000000000,000010000,100000001,000000000,000101000,011080110,000000000
4530 DATA 000111000,000111000,000101000,000000000,001111100,000000000,080808080
4540 DATA 000111000,001111100,000101000,000000000,000101000,888000888,808080808
4550 DATA 000111000,000111000,000101000,001111100,001111100,000000000,080808080
4560 DATA 000000000,000010000,100000001,100000001,000101000,011080110,000000000
4570 DATA 000000000,000000000,000000000,021111120,000000000,011080110,010101010
4580 DATA 000000000,000000000,001010100,000000000,000000000,000080000,888888888
4590 '---------------------------------------------------面データ：8～14
4600 DATA 000000000,800111008,000000000,000000000,811888118,811888118,111111111
4610 DATA 000080000,080010080,088000880,011101110,113000011,100000001,020000001
4620 DATA 000101000,008000800,080010080,011101110,100000031,100001101,010200001
4630 DATA 001888100,100808001,000111000,011101110,800808008,800880108,010100000
4640 DATA 011101110,110080011,001111100,000000000,800000008,800008008,000000000
4650 DATA 001888100,100808001,000111000,011101110,800808008,800008008,010001701
4660 DATA 000101000,008000800,080010080,011101110,130000001,100000001,010001010
4670 DATA 000080000,080010080,088000880,011101110,110000311,100000001,010001010
4680 DATA 000000000,800111008,000000000,000000000,811888118,811888118,011000010
4690 '-----------------------------各面の爆弾の数：左から、黒・紫・青・緑・火
4700 DATA 2,1,2,2,1, 4,3,4,2,1, 1,0,2,3,1, 1,2,1,4,1, 2,3,4,2,1
4710 DATA 5,4,8,4,1, 3,4,2,4,1, 2,4,5,4,1, 8,4,2,2,1, 4,0,5,4,1
4720 DATA 6,1,9,7,1, 0,0,5,5,1, 1,1,4,4,1, 1,1,2,2,1
4730 '-------------------------------------------------------------背景用データ
4740 DATA 32,32,354,354,1, 524,76,72,72,5, 430,76,72,72,12, 422,44,88,24,8
4750 DATA 516,44,88,24,8, 422,172,184,24,14, 422,236,184,24,7
4760 DATA 440,208,148,16,11, 400,268,222,120,2, 400,10,230,28,1, 0,0,0,0,0
4770 DATA 51,1,5,@BOMB  MASTER@,55,3,2,CURRENT
4780 DATA 66,3,2,NEXT,55,11,1,S  C  O  R  E,50,22,5,LEVEL:
4790 DATA 54,15,2,M  E  S  S  A  G  E,50,23,5,BLOCK:,0,0,0,0
4800 DATA 32,32,354,354,1, 422,60,184,24,14, 400,10,230,28,1, 456,96,116,16,11
4810 DATA 422,124,184,24,8, 432,150,168,168,2, 422,332,184,24,5
4820 DATA 456,368,116,16,13, 0,0,0,0,0
4830 DATA 51,1,5,@BOMB  MASTER@,55,4,1,S  T  A  G  E
4840 DATA 55,8,2,B  O  M  B  S,53,21,6,LEFT  BLOCKS,0,0,0,0,0
```


風来のシニガミ
（死ニ神）
GB
おいどんのつけた主人公の名前
月影村の盗人
目茶面白いっスよシレン。
どうたぬき +99っス
BUT! 月影村からは出れん！（今15F）
SSTOのおさがり並の強度
じゅうそうのたて+99日★
©CHUN SOFT

by ヘχ↑≦部●→Tel夕

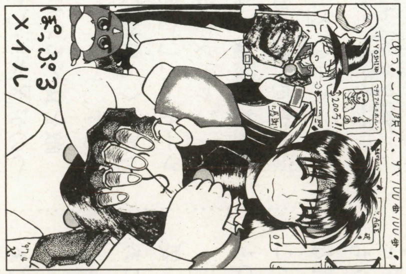
評…気合い入ってますね…（影）



by 霜平矢波（編）

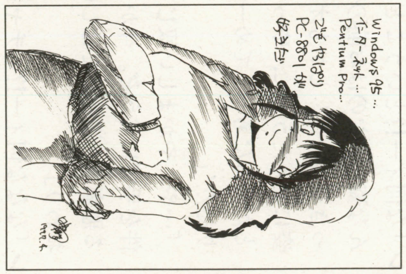
評…足のほうはどうなっているんだろ（影）

by あつみ犬


YOSHI
2005！
ぽっぷるメイル
'97.4

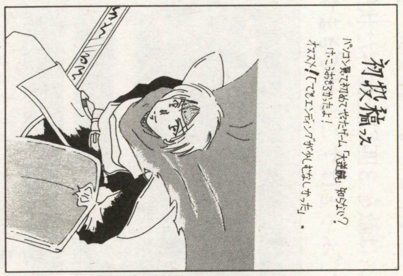
評…エルフの戦士ってめずらしく5人（つぐ美）

by 波矢川星夢


Windows 95…
インターネット…
Pentium Pro…
でもやっぱり
PC-88が
好きだ

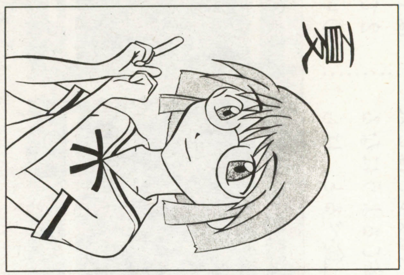
評…その心、大切にね（つぐ美）

by ジャコ


初投稿っス
パソコン買って初めてやったゲーム「大逆転」知らない？
けっこうおもしろかったよ！
オススメ！「でもエンディングが少しむなしかった」。

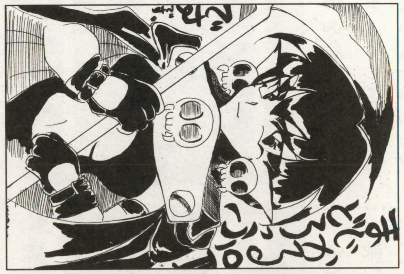
評…こちらもお初ですね（影）

by 椎本YOO



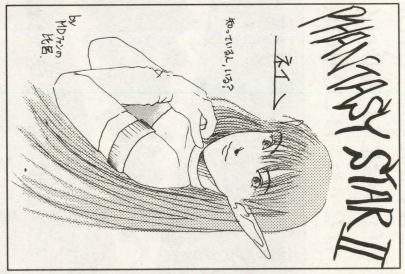
評…初投稿ありがとう（影）

by 星形 翠


まじかるどろっぷ
ですっ。

評…彼女は後ろ姿が良い感じだ！（影）

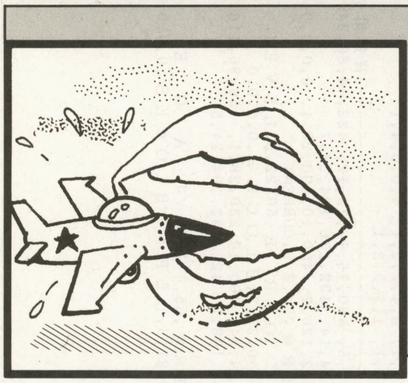
by 比呂


PHANTASY STAR II
ネイ
知っているん、いる？
by MDファンの比呂

評…知ってるも何も、名作だね（影）

★昔からFDドライブが2コだったのに，（根拠→新電子立国①NHK出版）今のパソコンは一つしかないのは納得がいかない!!（埼玉県北本市・石渡　力13才）……【編：昔はハードディスクもなかったから，2ドライブでないとFDコピーができなかったんですよ。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DISK-BASIC)用



タイミングよく敵を食え！

腹がへってはいくさができぬ

稲葉　健(17才)

内容

ヘンなシューティング・ゲームです。くちシューティング略してくちシュー。

朝起きると…

えらいこっちゃー!!なんでこんなことになっちまったんだー!?

と，どこからか声が聞こえてきた。

オレ「だっ誰だっ!?」

声　「…まあ誰でもよい。早速じゃがお主にやってもらいたいことがある」

オレ「な何ィー!?ということはオレをこんな姿にしたのはお前の仕業か!!ちっきしょー!!! しかもオレをこんな姿に変えたうえに，やってほしいことがあるだぁー？てめ一何様のつもりだ!!!」

声　「…や，やかましい奴じゃのう…要件を手短に言うぞ。今からお主にある悪者達を退治してほしいんじゃ。おわり」

オレ「ななな何ィー!?ムチャクチャだぁー!!だいたい何でオレがそんなことしないかんのだー!?自分でやれー！」

声　「ワシは忙しいんじゃ！…それに実はな…お主はこの星の救世主となるべく生まれた選ばれた戦士なのじゃ…！」

オレ「ガビーン!!そ…そうだったのか…」

声　「そ，そうなんじゃ…。それではよろしく頼むぞ。健闘を祈る。(まさか本当に真に受けるとはの…)」

オレ「ところでなんでくちなんだ？」

声　「…え？あっ。まあいろいろと都合がいいんでな。任務が終われば元の姿に戻してやるから気にするな」

オレ「おうっそーか。そんじゃ気合い入れて行くぜー!!!」

遊びかた

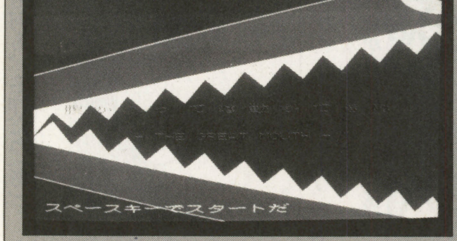
テンキーの[2]，[4]，[6]，[8]キーでくちを8方向に動かせます。攻撃方法ですが，自機は戦闘機ではないので弾を撃てません。じゃどうするかと言うと敵を食べてレーザーにして撃つんです。敵を食べ続けていくと自機の動きはにぶくなっていきます。

敵を食べるのが[Z]キー，レーザーを撃つのが[X]キーです。敵を食べると画面左下にあるメーター（はらメータ）が増えていきます。これが多ければ多いほど太い（強い）レーザーが撃てるようになるわけです。敵を5匹以上食べると，はらメータが光りだします。このときに発射するとレーザーがパワーUPします。どんなふうになるかは見てのお楽しみ（そんなにスゴくはないですが…)。ちなみにパワーUPレーザーを撃ったときの自機が円で囲まれている間は無敵です。その円で敵を倒すと得点が高いです。その円はいくら敵を食べても大きくなりません。レーザー発射中は動けないので注意してください。

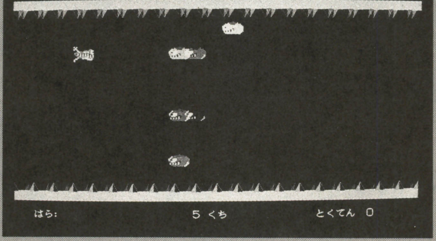
つけたし

敵を食べられる範囲ですが，X座標は2キャラ分くらい先から，Y座標は半キャラ分ズレていても吸い込んで食べます。この間合いは体で覚えてください。[Z]キーは押しっぱなしでいいですが，自機の移動が遅くなると口も開きにくくなるので，そうなったときはタイミングよく[Z]キーを押さないとダメです。灰色の敵は食べられないので注意してください。

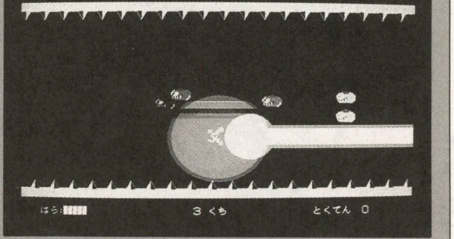
ある程度進むとボスが出てきます。ボスはザコと違って耐久力があります（当たり前か)。普通のレーザーではダメージは1で，パワーUPレーザーはダメージ2です。ボスは敵を3匹以上食べた状態のレーザーでふっとばすことができます。



▲《写真1》大きな口のデザインのタイトル



▲《写真2》まず敵を食べるのだ！



▲《写真3》食べた分だけ強いレーザーが撃てる

★OFを読むと，ベーマガを良くしていこうという気合いが，感じられない!!(奈良市・**松川卓司18才**)……【**編**：そっそんな…われわれはいつも全身全霊を込めてがんばっているのに…。**影**：……。**編**：あっ…！**影**：な，何かナ？編君。**編**：たった1人のために…シクシク。】

《第１表》変数表

X	自機のＸ座標
XN	自機Ｘ軸方向移動量
Y	自機のＹ座標
YN	自機Ｙ軸方向移動量
LF	残機
L	食べた数
LX	はらメータのＸ座標
HA	レーザー発射フラグ
R	レーザーパワーUP時のカウンタ
LL	レーザーの太さ
HL	レーザー用カウンタ
TK	一度に出る敵の数
TX( )	敵のＸ座標
TY( )	敵のＹ座標
TF( )	敵の移動カウンタ
TXN( )	敵のＸ軸方向移動量
TYN( )	敵のＹ軸方向移動量
BO	ボスまでの距離
BX	ボスのＸ座標
BY	ボスのＹ座標
BXN	ボスのＸ軸方向移動量
BYN	ボスのＹ軸方向移動量
BAF	ボスの攻撃フラグ
BAX	ボスの攻撃Ｘ座標
BAY	ボスの攻撃Ｙ座標
AX, AY	ボスの当たり判定用
DM( )	ボスの耐久力
DM	ボスに与えたダメージ
GF	地面，天井移動用フラグ
D	地面と天井識別用
GY( )	地面，天井のＹ座標
GG	地面，天井の静止カウンタ
SC	スコア
SSC	スコア増分
UF, UA	1UPアイテム出現フラグ
TT	休み
TI( )	はらメータの色
WM$( )	勝ちゼリフ
M$( )	エンディングのセリフ
C%( )	自機，ザコキャラ格納用
B%( )	ボスキャラ格納用
K〜	一時的な記憶用
アルファベット一文字は雑用	
WA	ウェイト
MF	ミスフラグ

レーザーはボスのまん中辺に当てないとダメージを与えられません。ボスは見た目より当たり判定がデカいので注意してください。

地面と天井のトゲトゲは当たるとミスです。

上から降ってくる紫色のモノを食べると自機が１機増えます。レーザーで壊すと得点になります。敵扱いなので当たるとミスです。全３面です。

プログラムについて

リスト１を入力→SAVE→RUN→OKがでる→リスト２を入力→SAVE。遊ぶときはリスト２をRUNするだけでOK。

プログラムですが，見てのとおり，すげー長いです。パワー満点気力充実のときに打ち込んでください。

改造について

新しいキャラを作るときは色に１と５を使わないでください。この二つは当たり判定に使っているので。自機の絵を変えるのは少しややこしい理由があるのであまりお奨めしません。80286（12MHz）で作ったんですが。

ゲームスピードが落ちるため自キャラを毎回描いていません。そのため，ゲーム中に自キャラが欠けることがあります。速い機種の人で，気になるという人は直してください。

一度に出る敵の数は４，５匹くらいでちょうどいいようです。それ以上にするとゲームにならないと思います。

あとがき

作っていくと，いろんな問題が出てきて，それを解決するのにかなり時間がかかってしまって…。いやぁ，完成するのに１年近くかかるとはなあ。我ながら，よく続けられたなと思います。

全３面というのは短いですが，これ以上プログラムが長くなるのも考えものなので，しょうがないですね。エンディング部分がやたら長いですが，その分，一見の価値あり（か？）です。

CHECKER FLAG

編：敵を食べちゃうという案はおもしろいですね。

Dr.D：じゃが食べるときの判定がちょっとシビアかのぉ〜。

★参考にしたもの

- ベーマガ1996年５月号
  「SIM COLONY」飯田貴士氏
- ベーマガ1996年10月号
  「はさんでcho！」iphelse氏
- ベーマガ1997年３月号
  「WING FACTORY」Tilto soft氏
  同号の
  「影さんのマジック・ボックス」
  岩崎仁氏のワンテク

《リスト１》『腹がへってはいくさができぬ』のキャラクター作成プログラム・リスト

```
10 '═══════════════════════════════════════════════════════════════
20 '  腹がへってはいくさができぬ！  ﾘｽﾄ1 ── キャラクター作成プログラム ──
30 '═══════════════════════════════════════════════════════════════
40 CLS 3:SCREEN 3,,0,33:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,,,2:WIDTH 80,25
50 DIM C%(516,8),B%(4612,2):DEFINT A-Z: BB=1
60 PRINT "キャラクター作成中..."
70 FOR N=0 TO 11:ON -(N<>6 AND N<>7) GOSUB 190:ON -(N<>6 AND N<>7) GOTO 100
80 FOR Q=0 TO 15:FOR P=0 TO 31:C=POINT(64+P,QQ):C=C+(C=15)*13-(C=8)*2
90 PSET(96+P,QQ),C:NEXT:QQ=QQ+1:NEXT:KK=KK+8:K=KK
100 LOCATE 21,0:PRINT 16-N:NEXT
110 FOR D=0 TO 1:CIRCLE(207-D*2,15-D*2),15-D*4,7-D*4,,,,F,11-D*8:NEXT
120 CIRCLE(201, 9),5,7,,,,F:FOR I=0 TO 6:GET(I*32,0)-STEP(31,31),C%(0,I):NEXT
130 B=1:BB=3:K=0:KK=0:RESTORE 330
140 FOR I=0 TO 5:GOSUB 190:LOCATE 21,0:PRINT 5-I:NEXT:FOR N=0 TO 2
150 GET(N*96,0)-STEP(95,95),B%(0,N):NEXT
160 DEF SEG=VARPTR(C%(0,0),1):BSAVE "KU1.DAT",0,7238  'dim(x,y):(x+1)*(y+1)*2
170 DEF SEG=VARPTR(B%(0,0),1):BSAVE "KU2.DAT",0,27678 :END
180 '
190 READ A$:FOR X=1 TO 64:B$=RIGHT$(STR$(ASC(MID$(A$,X,1))-34),2)
200 FOR A=1 TO 2:C=VAL(MID$(B$,A,1))-1:C=C-(C=1 OR C=3)*9-(C=5)*(10+(I=2 OR N=8
OR I=4 OR N=10))
210 LINE(((A-1)+K)*(2+B*4),Y*BB)-STEP(1+B*4,1+B*4),C,BF
220 NEXT:K=K+2:IF K MOD 16=0 THEN Y=Y+2        :K=KK
230          IF Y=32       THEN KK=KK+16:Y=0:K=KK
240 NEXT:RETURN
250 '
260 'くち1
270 DATA "--------ss------4-------ss----CA-4--CCCz-CuCzHCsCCCCCCCzC44444/C"
280 DATA "/C444444-CCCCH44-4CHHuCC4s-CCHuus----CCAs-----------------------"
290 'くち2
300 DATA "----/s------Cz--ss-/CC--4--HH4--ss/u4----4CH-----/C4-----C------"
310 DATA "-CAs-----/Cs------CAs---z-uCs----z-HAs-----/us------HC------/A--"
320 'トマト
330 DATA "------------------0K-----bNNP---xdNNdd-4dddddd_xfzddddddx4zddddd"
340 DATA "dzxg▬dddddd4▬ddx4444dddx2dddddf_-dddddx-------------------------"
350 'トウモロコシ                        "▬"<-ｺﾚﾊ GRPH + 「C」 ﾃﾞｽ｡
360 DATA "---_d------2__-----2d------op-----3oos----oooo---z4ypsz--zzypzz-"
370 DATA "-4zoozs---oooo---YYoomY-10YXmYKU--OYOX----OYOX----0YYK-----1K---"
380 'カボチャ
390 DATA "------------_------2-------_------YN---1N1NNKXKXNONNONNNzzvNONN"
400 DATA "KzzvNNNNRzzNNNNNNNNNNNvNssssssvNONONNXNU-NUNYOO-----------------"
410 '
420 'このプログラム(1ｸﾗｽﾀ)、キャラクターデータ(7ｸﾗｽﾀ)、メインプログラム(3ｸﾗｽﾀ)
430 '                      合計１１クラスタ程 いります。
440 '
450 'このプログラムを実行すると ドライブ 1  に
460 '                   "KU1.DAT"   "KU2.DAT"
470 'というファイルが作られます。都合が悪い人は１６０行、１７０行を適当
480 'にかえて下さい。
```

うちの近くのパソコン・ショップは，ソフトが1か月ぐらい遅れて入ってくる。なぜ⁉（千葉県流山市・中川公司26才）……【**影**：その店のある所だけ時間の流れが遅いとか。**つぐ美**：ミステリーゾーンだわ……（苦笑）。】

《リスト2》『腹がへってはいくさができぬ』のメインプログラム・リスト

```
10 '════════════════════════════════════════════════════════════
20 '        腹がへってはいくさができぬ！ - THE GREAT MOUTH -
30 '                   ﾘｽﾄ2  メインプログラム
40 '════════════════════════════════════════════════════════════
50 KEY 7,"GOTO *CL"+CHR$(&HD)
60 'vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvv   初期設定
70 CLS 3:SCREEN 3,,1,1:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,,,2:WIDTH 80,25
80 DIM C%(516,8),B%(4612,2):DEFINT A-Z
90 FOR I=1 TO 3:READ F(I),G(I):NEXT:DATA 0,12,6,0,0,6
100 ON -(POINT(466,83)<>0) GOTO 150
110 DEF SEG=VARPTR(C%(0,0),1):BLOAD "KU1.DAT",0
120 DEF SEG=VARPTR(B%(0,0),1):BLOAD "KU2.DAT",0
130 FOR N=0 TO 6:PUT(N*32        ,0),C%(0,N):NEXT
140 FOR N=0 TO 2:PUT(224+N*96,0),B%(0,N):NEXT
150 FOR N=0 TO 6:GET(     N*32,0)-STEP(31+(N=1)*8,31),C%(0,N):NEXT
160 FOR N=0 TO 2:GET(224+N*96+F(I),G(I))-STEP(95-F(I)*2,95-G(I)*2),B%(0,N):NEXT
170 '
180 DEF FNP1(A,B)=POINT(A+32,B    ):DEF FNP2(A,B)=POINT(A+32,B+32)
190 DEF FNP3(A,B)=POINT(A    ,B    ):DEF FNP4(A,B)=POINT(A    ,B+32)
200 DEF FNP5(A,B)=POINT(A+48,B+48)
210 '
220 SCREEN ,,0,1:CLS 3:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
230 TI(1)=2:TI(2)=6:TI(3)=4
240 G$(0)="──╲◤":G$(1)="◢╲__"
250 FOR I=1 TO 3:READ DM(I):NEXT:DATA 10,12,19
260 FOR I=0 TO 2:READ WM$(I):NEXT:FOR I=0 TO 6:READ M$(I):NEXT
270 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 19:GR$(I)=GR$(I)+G$(I):NEXT:NEXT
280 STOP ON:ON STOP GOSUB *CL:GY(0)=1:GY(1)=20:ST=1: LF=5   : WA=10 :SC=0:SSC=0
290 GOSUB *TI:CLS 3:WIDTH 80:COLOR=(5,&HFFE):COLOR=(6,&HCF0)
300 TK=4:D=1:BO=599-(ST=3)*100:DM=0:GGF=0:GF=0:GG=0
310 COLOR 5-ST:FOR I=0 TO 1:LOCATE 0,I*21:PRINT STRING$(80,"■"):NEXT:  X=96
320 Y=GY(0)*16+64: HA=0:HL=0: L=0: R=0:BX=544:BY=16-(ST=2)*224:BXN=0:BYN=16
330 BAF=0:BAX=-96:BAY=0:LX=0:UF=0:UA=0:TT= 12:AX=F(ST):AY=G(ST)
340 PUT(X,Y),C%(0,0):GOSUB *STA
350 'vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvv  メインルーチン
360 *MA:WHILE MF=0:TT=TT+(TT>0):ON -(TT>0) GOSUB *W2
370     BO=BO+(BO>0 AND TT=0):IF BO<10 AND KLF=0 THEN KLF=LF
380     IF BO AND BO MOD 200=0 THEN UF=1:UA=1
390     ON -(BO>10) GOSUB *UD
400     GOSUB *HA:ON HA+1 GOSUB *KY:ON TT+1 GOSUB *TE:GOSUB *HA
410     FOR I=0 TO TK:MF=MF-(ABS(TX(I)-X+HA*16)<31-HA*16 AND ABS(TY(I)-Y)<30)
420     NEXT:ON -(BO=0) GOSUB *BO
430     ON -(L<5) GOTO 440:COLOR@(1,23)-(9+LX,23),C+3:C=C+1 AND 3
440     MF=MF-(ABS(X+16-BAX-32)<48 AND Y=>BAY AND POINT(X+15,Y+16)<>0)
450     MF=MF-(Y-GY(0)*16<=0 OR GY(1)*16-Y<=16)
460     IF MF AND R>0 THEN MF=0     '286ｲｼﾞｮｳﾃﾞﾔﾙﾄｷﾊ､470ｷﾞｮｳﾄ 970ｷﾞｮｳﾉ REM ｦ
470 '     FOR W=0 TO WA*40:NEXT     'ﾊｽﾞｼﾃ､280ｷﾞｮｳﾉ WA ﾉｱﾀｲｦ ﾃｷﾄｳﾆ ｶｴﾃｸﾀﾞｻｲ｡
480     WEND                        '486/50MHz ﾃﾞ  WA=20 ｸﾗｲﾃﾞｽ｡
490 '-------------------------------------------------------- ミス！！
500     FOR I=1 TO TK:TX(I)=-64:TXN(I)=0:TYN(I)=0:TF(I)=0:NEXT
510     LF=LF-1:MF=0:COLOR 2:ON -(LF<0) GOTO 570
520     LOCATE 29,10:PRINT "だーっ ぶつかったーー！"
530     FOR A=0 TO 20:CIRCLE(X+16,Y+16),A*2+16,2,,,,F,6:PUT(X,Y),C%(0,1)
540     BEEP 1:BEEP 0:NEXT:FOR W=0 TO WA*500:NEXT
550     LOCATE 29,10:PRINT STRING$(24," "):CLS 2:GOTO 310
560 '-------------------------------------------------------- ゲームオーバー
570     WIDTH 40:LOCATE 7,10:PRINT "やられたあぁーーーーっ！！"
580     WHILE HH<400:CIRCLE(X+16,Y+16),HH,2,,,.8,F,7:PUT(X,Y),C%(0,1):HH=HH+H
590     O=RND*10:OUT &H3FDB,O:OUT &H3FDB,O:FOR B=0 TO WA*5:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
600     H=H+1:WEND:COLOR 1:LOCATE 7,15:PRINT "スペースキーを押して下さい"
610     WHILE INP(&HE9)<>191:GOTO 610:WEND:WIDTH 80:HH=0:H=0:CLS 3:GOTO 280
620 'vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvv  サブルーチン
630 '-------------------------------------------------------- 地面&天井
640 *UD:COLOR 5-ST:ON -(TT>0) GOTO 710
650     ON -(ST=1 OR UA=1 OR BO>570 OR GF=1 OR GGF=1) GOTO 670
660     LOCATE 0,GY(D):PRINT STRING$(80,"■"):GY(D)=GY(D)+1*((D=1)-(D=0)):GF=-(GY
(0)=9 OR GY(1)=12)
670     ON -(ST=2 AND GF=1) GOTO 710:GG=GG-(GF=1):ON -(GG<BO¥60) GOTO 710
680     ON -(GF=0 OR GGF=1 OR UA=1) GOTO 710
690     LOCATE 0,GY(D):PRINT STRING$(80," "):GY(D)=GY(D)-1*((D=1)-(D=0))
700     IF GY(D)=1 OR GY(D)=20 THEN D=D+1 AND 1:GF=0:GGF=-(BO<90):GG=0
```

```
710     FOR I=0 TO 1:LOCATE 0,GY(I):PRINT GR$(I)
720     GR$(I)=RIGHT$(GR$(I),79)+LEFT$(GR$(I),1):NEXT:RETURN
730 '-------------------------------------------------------- くちの行動
740 *KY:I0=INP(&HE0):I1=INP(&HE1)
750     G=-(PU>0):PU=PU-G*2:ON G GOTO 820
760     XN=((I0 AND 16)=0 AND X>15)-((I0 AND 64)=0 AND X<586)
770     YN=((I1 AND  1)=0 AND Y>15)-((I0 AND  4)=0 AND Y<320)
780     ON -(I5=251           ) GOSUB *KU
790     ON -(XN=  0 AND YN=0) GOTO  820
800     LINE(X,Y)-STEP(31,31),0,BF:X=X+XN*16:Y=Y+YN*16
810     PUT(X,Y),C%(0,0):PU=-(L>3)*(L-4)
820     RETURN
830 '-------------------------------------------------------- 食べる
840 *KU:LINE(X+23,Y)-STEP(8,31),0,BF:PUT(X,Y),C%(0,1),PSET
850     FOR I=1 TO TK:ON -(TX(I)<0 OR TN(I)=0) GOTO 970
860     ON -(X=>TX(I) OR TX(I)-X=>80 OR ABS(Y-TY(I))=>32) GOTO 970
870     LINE(TX(I),TY(I))-STEP(31,31),0,BF:PUT(X+16,Y),C%(0,TN(I)+2):B=0
880     WHILE B<>9:OUT &H3FBD,B:OUT &H3FDB,B:BEEP 1:BEEP 0:B=B+1:WEND
890     ON -(TN(I)=4) GOTO 910:LOCATE 9+LX,23:COLOR TI(TN(I))
900     PRINT STRING$(TN(I),"■"):LX=LX+TN(I):L=L+TN(I)
910     ON -(TN(I)=4) GOSUB *LB:TX(I)=-64:TXN(I)=0:TYN(I)=0
920     TF(I)=0:LF=LF-(TN(I)=4)
930     ON -(TN(I)<4) GOTO 960:PUT(X,Y),C%(0,0),PSET:XN=0:YN=0
940     LINE(X+32,Y)-STEP(15,31),0,BF
950     FOR I=1 TO 6:COLOR@(33,23)-(44,23),I:FOR W=0 TO WA*60:NEXT:NEXT
960     LINE(X+32,Y)-STEP(31,31),0,BF
970 '    FOR W=0 TO WA*2:NEXT
980     NEXT:PUT(X,Y),C%(0,0),PSET:COLOR 7:GOSUB 2250
990     RETURN
1000 '------------------------------------------------------- レーザー発射！
1010 *HA:ON HA-(R>0) GOTO 1100,1050
1020     I5=INP(&HE5):ON -((I5 AND 1)<>0 OR L<=0 OR HA<>0) GOTO 1220
1030     HA=1:PUT(X,Y),C%(0,1),PSET:LINE(X+24,Y)-STEP(8,31),0,BF
1040     ON -(L<5) GOTO 1090
1050     R=R+20:FOR A=0 TO 1:CIRCLE(X+16,Y+16),R+(A=1)*6,1-(A=1)*4,,,,F
1060     PUT(X,Y),C%(0,1):NEXT
1070     IF R>60 THEN CIRCLE(X+16,Y+16),R,0,,,,F:R=0:PUT(X,Y),C%(0,1):GOTO 1090
1080     RETURN
1090     LL=L*4:GOTO 1120
1100     CIRCLE(X+26+SL*2,Y+16    ),SL*2,0,,,,F
1110     LINE  (X+HX      ,Y+16-SL)-(639,Y+16+SL),0,BF
1120     HX=26+LL*2:FOR A=0 TO 1:VX=HX+(A=1)*HX¥12
1130     CIRCLE(X+VX,Y+16),LL*2+(A=1)*HX¥10,1-(A=1)*4,,,,F
1140     LINE(X+VX,Y+16-LL-(A=1)*HX¥10)-(639,Y+16+LL+(A=1)*HX¥10),1-(A=1)*4,BF
1150     NEXT:OUT &H3FDB,9:OUT &H3FDB,9:BEEP 1:LOCATE 9+L-HL,23:PRINT " "
1160     HL=HL+1:SL=LL:LL=LL-LL¥4+1:ON -(HL<>L+2) GOTO 1220
1170     HA=0:HL=0:GOSUB *STA
1180     LINE(X+HX,Y+16-SL)-(639,Y+16+SL),0,BF:BEEP 0
1190     CIRCLE(X+HX ,Y+16),SL*2,0,,,,F:PUT(X,Y),C%(0,0),PSET
1200     SC=SC+SSC*L:LOCATE 67,23:COLOR 7:PRINT AKCNV$(STR$(SC))
1210     SSC=0:LX=0:L=0
1220     RETURN
1230 '------------------------------------------------------- 野菜の行動
1240 *TE:FOR P=1 TO TK:TX=TX(P):TY=TY(P):TXN=TXN(P):TYN=TYN(P):TN=TN(P):TF=TF(P)
1250      ON -(HA=0) GOTO 1310
1260      ON -(R>0 AND ABS(TX+16-X-16)<=R+20 AND ABS(TY+16-Y-16)<=R+20) GOTO 1420
1270      ON -(R=0 AND TX>X  AND ABS(TY-Y)<16                    ) GOTO 1420
1280      ON -(FNP1(TX,TY)=1 OR FNP1(TX,TY)=5 OR FNP2(TX,TY)=1) GOTO 1420
1290      ON -(FNP2(TX,TY)=5 OR FNP3(TX,TY)=1 OR FNP3(TX,TY)=5) GOTO 1420
1300      ON -(FNP4(TX,TY)=1 OR FNP4(TX,TY)=5                 ) GOTO 1420
1310      ON -(TX>0) GOTO 1370:ON -(BO>0 AND BO<100) GOTO 1470
1320      ON UF+1 GOTO 1330:TN=4:TX=(RND*10)*16+200:TY=GY(0)*16:UF=0:GOTO 1380
1330      TN=RND*ST:ON -(TN(P-1)=TN) GOTO 1330
1340      IF(ST=3)*D*(TN=2)*(GF=0)*(BO>0)+(TN=2)*(BO>560)THEN TN=0:GOTO 1360
1350      ON -(TN<>2) GOTO 1360:TX=(RND*10)*32+64:TY=GY(1)*16-8   :GOTO 1380
1360      TX=605:TY=(RND*16)*16+32:ON -(POINT(TX,TY+16)>0) GOTO 1360:GOTO 1380
1370      LINE(TX,TY)-STEP(31,31),0,BF
1380      ON TN+1 GOSUB *T0,*T1,*T2,*T3,*T2
1390      TX=TX+TXN:TY=TY+TYN
1400      ON -(TF=0 AND(TX<=0 OR GY(0)*16+4=>TY OR GY(1)*16-16<=TY)) GOTO 1460
1410      PUT(TX,TY),C%(0,TN+2),OR:GOTO 1470
1420      ON -(TX<0) GOTO 1470:FOR A=1 TO 9:CIRCLE(TX+16,TY+16),A*6,7,,,,F,TN+1
1430      PUT(TX,TY),C%(0,TN+2):NEXT:CIRCLE(TX+16,TY+16),54,0,,,,F
1440      ON -(R>0) GOTO 1450:PUT(X,Y),C%(0,1),PSET
```

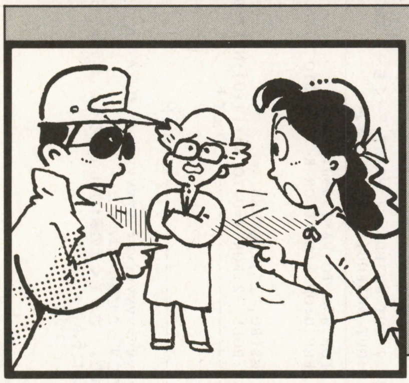
★最近，よく他の雑誌を買います。僕ってば，罪な男！（岡山市・H・A or A・A16才）……【つぐ美：でも毎月，ベーマガ買ってくれてるんでしょ？編：それなら何の問題もありませんよね。影：ま…まさかベーマガを買わずに他に手を出している…とか…恐しいことを。】

```
1450     COLOR 7:SSC=SSC+TN*(-(TN<>4))+1-(TN=4)*9-(R>0)
1460     TX=-64:TXN=0:TYN=0:TF=0
1470     TX(P)=TX:TY(P)=TY:TXN(P)=TXN:TYN(P)=TYN:TN(P)=TN:TF(P)=TF:NEXT
1480     RETURN
1490 '...................................................  野菜の動き
1500 *T0:TXN=-16+(ABS(Y-TY)<32)*8:TYN=-(TXN<>-28)*((RND<.1)-(RND>.9))*16
1510     RETURN
1520 *T1:TXN=-24:ON -(TYN<>0) GOTO 1530:TYN=SGN(TY-Y)*(ABS(TX-X)<96)*16
1530     IF TY+TYN<GY(0)*16+16 OR TY+TYN>GY(1)*16-32 THEN TYN=0
1540     RETURN
1550 *T2:ON -(TYN<>0) GOTO 1610
1560     IF(TY=GY(1)*16-8 OR TY=GY(0)*16)AND TF=0 THEN TF=6
1570     TF =TF+(TF>0):TF=TF*(-(TY=GY(0)*16 OR TY=GY(1)*16-8))
1580     IF TF=0 AND TN=4 THEN UA=0
1590     TXN=(TF<3 AND TX>8 AND TN=2)*SGN(TX-X)*12
1600     ON -(TF>0) GOTO 1620
1610     TXN=0:TYN=(16-(ABS(X-TX)<32)*4)*((TN=2)-(TN=4))
1620     RETURN
1630 *T3:ON -(ABS(TYN)=16) GOTO 1670
1640     IF(TX-X<144)*(ABS(TY-Y)<32)THEN TYN=20:IF TK¥2<P THEN TYN=-20
1650     IF ABS(TX-X+16)<32 THEN TXN=0:TYN=16*SGN(Y-TY)
1660     IF TY+TYN<GY(0)*16+16 OR TY+TYN>GY(1)*16-32 THEN TYN=0
1670     TXN=(TYN=0)*24:RETURN
1680 '-----------------------------------------------------  ボスの行動
1690 *BO:ON  (R>0)*(ABS(BX+48-X-16)<=R+24 AND ABS(BY+48-Y-16)<=R+24) GOTO 1710
1700     ON -(       FNP5(BX    ,BY)<>1    AND FNP5(BX,     BY)<>5    ) GOTO 1760
1710     CIRCLE(BX+48,BY+48),80,HL+1,,,,F:PUT(BX,BY),B%(0,ST-1)
1720     CIRCLE(BX+48,BY+48),80, 0  ,,,,F:DM=DM+1-(L>4 AND R=0)
1730     ON -(DM=>DM(ST)) GOTO *BOD:ON -(R>0) GOTO 1750 :PUT(X,Y),C%(0,1),PSET
1740     ON -(L<=2) GOTO 1760:BXN=16*L*SGN(BX-X):GOTO 1800
1750     BXN=16*L*SGN(BX+32-X):BYN=16*L*SGN(BY+32-Y):GOTO 1800
1760     BXH=-(BX<16)-(BX=>544)*2
1770     MO=RND*10:ON ST GOSUB *B1,*B2,*B3
1780     ON -(HA=1 AND BXN=0 AND POINT(BX,BY+48+BYN)<>0) GOTO 1870
1790     LINE(BX+AX,BY+AY)-STEP(95-AX*2,95-AY*2),0,BF
1800     BX=BX+BXN:BY=BY+BYN
1810     IF BY< 16 THEN BY= 16:BYN= 16
1820     IF BY>230 THEN BY=240:BYN=-16
1830     IF BX>544 THEN BX=544
1840     IF BX<  0 THEN BX=  0
1850     IF ST MOD 2=1 AND BXH=0 AND  BXN=0 THEN BXN=32
1860     PUT(BX,BY),B%(0,ST-1)
1870     MF=MF-(ABS(BX+32-X)<56-AX AND ABS(BY+32-Y)<60-AY)
1880     RETURN
1890 '...................................................  ボスの動き
1900 *B1:IF (MO=5)*(BXN=0)*(BXH=2)*(BY>16)*(BY<230) THEN N=BYN:BYN=0:BXN=-32
1910     ON -(BXN=0) GOTO 1940
1920     IF BXH=1            THEN BXN=16-(ST=3)*16:BYN=0
1930     IF BXH=2 AND BXN>0 THEN BXN= 0:BYN=N
1940     RETURN
1950 *B2:ON -(K<>0) GOTO 1980
1960     BYN=0:IF BXH=2 THEN BXN=-16:ELSE IF BXH=1 THEN BXN=16
1970     IF MO>8 AND BXN    THEN K=BXN:BXN=0:BYN=-16:GOTO 2000
1980     IF MO>8 AND BY=144 THEN BYN=16
1990     IF BYN<0 AND BY=240 THEN BXN=K:BYN=0:K=0
2000     RETURN
2010 *B3:IF MO=1 AND BAF=0 AND BXH=2 AND BY<100 THEN M=1:BYN=64:BAX=480:BAY=320
2020     IF M =1 AND BY=240 THEN BAF=1:M=0
2030     ON -(BAF=0) GOTO 2090:BAY=BAY-76
2040     ON -(BAY>-32) GOTO 2060:BAY=300:LINE(BAX,0)-STEP(63,336),0,BF
2050     BAX=BAX-96:ON HA+1 GOTO 2060:PUT(X,Y),C%(0,1),PSET
2060     IF BAX<-32 THEN BAF=0:GOTO 2090
2070     FOR A=0 TO 2
2080     LINE(BAX-(A=1)*8-(A=2)*20,BAY)-(BAX+63+(A=1)*8+(A=2)*20,336),2-(A=1)*4-
(A=2)*5,BF:NEXT
2090     ON -(BAF=0 AND M=0) GOSUB *B1:RETURN
2100 '-----------------------------------------------------  ボス負ける
2110 *BOD:FOR A=0 TO 100:DX=RND*80+BX:DY=RND*80+BY:DC=RND*5+1
2120      CIRCLE(DX,DY),10+RND*70,0,,,,F,DC:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0
2130      NEXT:BEEP 0:BEEP 0:ERASE TX,TY,TXN,TYN,TF
2140      GOSUB *W1:ON -(ST=3) GOTO *ED:CLS 2
2150      MN=-(KLF-LF>1)-(KLF-LF>3):LOCATE 26,Y/16:PRINT WM$(MN):A=0
2160      FOR I=0 TO 12:A=A+1 AND 1:IF A=1 THEN LINE(X+24,Y)-STEP(8,31),0,BF
2170      PUT(X,Y),C%(0,A),PSET:GOSUB *W2:NEXT
```

```
2180      FOR W=0 TO WA*900:NEXT:LOCATE 26,Y/16:PRINT STRING$(30," ")
2190      WHILE X<600:LINE(X,Y)-STEP(31,31),0,BF:X=X+16:PUT(X,Y),C%(0,0)
2200      GOSUB *W2:WEND:ST=ST+1:CLS 3:GOSUB *W1
2210      KLF=0:GY(1)=20:GOTO 300
2220 '-----------------------------------------------------  ステータス表示
2230 *STA:COLOR 7:LOCATE  4,23:PRINT "はら:";STRING$(20," ")
2240              LOCATE 59,23:PRINT "とくてん";AKCNV$(STR$(SC))
2250              LOCATE 33,23:PRINT AKCNV$(STR$(LF));" くち    ":RETURN
2260 '-----------------------------------------------------  タイトル
2270 *TI:FOR CO=0 TO 15:COLOR=(CO,0):NEXT:PAINT(0,0),9
2280     FOR I=0 TO  1:K=(I=0)-(I=1):L=-(I=1):POINT(-20,265)
2290     FOR J=0 TO 22:Y=(-1.01)^J:LINE-(J*30,Y*17+230+(J*7)*K),0:NEXT
2300     PAINT(0,150+L*249),7, 0:LINE(0,200+L* 60)-(639-L*50 ,50+L*349),10
2310     PAINT(0,150+L*249),2,10:LINE(0,140+L*180)-(500-L*200,    L*399), 7
2320     PAINT(0,    L*399),9, 7:IF I=0 THEN  POINT(-20,265)
2330     NEXT:COLOR:CIRCLE(639,0),70,0,,,.5,F,7:E=639:F=0:G=254
2340     WIDTH 40:COLOR 7:LOCATE 1,23:PRINT "スペースキーでスタートだ"
2350     WHILE INP(&HE9)<>191:G=G+1 AND 255:I=I-(G=255) AND 3
2360     ON -(G<>255) GOTO 2400:CIRCLE(E,F),10,7,,,,F
2370     N=20*((I=0)-(I=1)+(I=2)-(I=3)):E=E-N:F=F+N:CIRCLE(E,F),10,0,,,,F
2380     COLOR I+2:LOCATE  3,12:PRINT "腹 が へ っ て は 戦 が で き ぬ ！"
2390              LOCATE 10,15:PRINT "- THE GREAT MOUTH -"
2400     WEND
2410 '-----------------------------------------------------  音
2420 *LB:FOR B=10 TO     4 STEP -1:OUT &H3FDB,B:OUT &H3FDB,B:BEEP 1
2430     FOR W= 0 TO WA*40:NEXT:BEEP 0:NEXT:RETURN
2440 '-----------------------------------------------------  エンディング
2450 *ED:GOSUB *W1:GOSUB *W2
2460     FOR I=1 TO 16:FOR J=1 TO 25:LINE(0,J*16-I)-(639,J*16-I),0
2470     NEXT:OUT &H74,16-I:NEXT:CLS 3:OUT &H74,16:GOSUB *W1:GOSUB *W2
2480     GOSUB *EG
2490     FOR I=0 TO 18:PUT(I*16,160+(I¥3)*4),C%(0,0):FOR W=0 TO WA*250:NEXT
2500     LINE(I*16,160+(I¥3)*4)-STEP(31,31),0,BF:NEXT:PUT(288,184),C%(0,0)
2510     GOSUB *W1:FOR N=0 TO 3:GOSUB *ES:NEXT
2520     WIDTH 40:COLOR 2:LOCATE 12,8:PRINT M$(4):GOSUB *W1:FOR I=0 TO 1
2530     GOSUB *EF:GOSUB *W2
2540     NEXT:WIDTH 80:GOSUB *EG:PAINT(0,0),7
2550     COLOR:FOR R=400 TO 32 STEP -1:CIRCLE(304,200),R,0:NEXT:GOSUB *W1
2560     GOSUB *EF
2570     CLS 2:CIRCLE(304,200),32,7,,,,F:FOR V=&HFFF TO 0 STEP -&H111
2580     COLOR=(0,V):GOSUB *W2:NEXT:GOSUB *W1
2590     CIRCLE(304,200),32,15,,,,F      :CIRCLE(305,199),30,7,,,,F
2600     CIRCLE(323,200),20, 1,,,1.5,F,10:CIRCLE(324,200), 7,0,,,1.5,F,10
2610     CIRCLE(324,200), 7, 0,,,1.5,F   :CIRCLE(319,190), 6,7,,,1.5,F
2620     GOSUB *W1:N=5:GOSUB *ES:GOSUB *W2:U=76
2630     FOR I=0 TO 4:GOSUB *ER:NEXT:GOSUB *W1:FOR S=0 TO 2
2640     LOCATE 35+S*2,9:PRINT "？" :GOSUB *W1:NEXT:GOSUB *W1
2650     N=6:GOSUB 2710:GOSUB *W1:LOCATE 76,23:PRINT "？"
2660     WHILE INP(&HE9)<>191:WEND:CLS 3:U=0:FOR I=1 TO TK:TX(I)=-64
2670     TXN(I)=0:TYN(I)=0:TF(I)=0:NEXT:GOTO 280
2680 '...................................................  エンディング・サブ
2690 *EF:FOR V=0 TO &HFFF STEP &H111:COLOR=(0,V):GOSUB *W2:NEXT:RETURN
2700 *ES:J=N MOD 2:LOCATE 0,19+J*3:PRINT STRING$(80," ")
2710     FOR K=1 TO KLEN(M$(N))-1:LOCATE -(N=6)*60,18+J*3-(N=6)*2
2720     ON -(N=6) GOTO 2750
2730     IF J=0 THEN COLOR 2:OUT &H3FDB, 7:OUT &H3FDB, 7:PRINT "－くち－" ELSE
                  COLOR 6:OUT &H3FDB,10:OUT &H3FDB,10:PRINT "－声－"
2740     ON J+1 GOSUB *ER
2750     COLOR 7:PRINT KMID$(M$(N),1,K):FOR W=0 TO WA*130*J:NEXT
2760     FOR B=0 TO WA*  3:BEEP 1:NEXT:BEEP 0:ON -(N<>6 OR K<>6) GOTO 2780
2770     FOR W=0 TO WA*400:NEXT
2780     NEXT:GOSUB *W1:RETURN
2790 *EG:COLOR 5:LOCATE 0,16:PRINT STRING$(80,"_"):RETURN
2800 *ER:ROLL 2:FOR W=0 TO WA*(4+U):NEXT:ROLL -2:FOR W=0 TO WA*(4+U):NEXT:RETURN
2810 '-----------------------------------------------------  ウェイト
2820 *W1:FOR W=0 TO WA*500:NEXT:RETURN
2830 *W2:FOR W=0 TO WA* 70:NEXT:RETURN
2840 '-----------------------------------------------------  おまけ
2850 *CL:CLS 3:WIDTH 80:COLOR 7:END
2860 'vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvv  話ＤＡＴＡ
2870 DATA ぐははは おもいしったかー！！,ふぅ てこずったぜぇ,やばかったー
2880 DATA ふぅ… 肉が食いたいぜぇ,ようやってくれた。 さっそく元の姿に戻してやろう。,お？おうっ はや
いとこ頼むぜぇ,うむ。…＠～＊￡♀…※Σλ…ふにゃらふにゃふにゃ………
2890 DATA かーーーーっ！！！,……あっ……,・・・・・つづく
```

★ボクはOFコーナーのネタを考えるのに２日かけます。影さん，何日で答を作るの？（千葉県君津市・しるばい19才）……【影：残り時間。他の仕事が全部終わった後の…。編：他の仕事って…やってるんですか？…!!影：フフッ言ってはならないコトを言うから…。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS-BASIC)用



3編集者登場の格闘ゲーム

BM（ベーマガ） No.（ナンバー） 1（ワン）

ichiro(19才)

はじめに

イヤー1年ぶりですね。前作の「VICTOR of BATTLE」ベスト・プログラム賞に選んでくださってありがとうございました。実は，この作品は載る自信があまりなくて…文章がやけに少なめだったのでした。今回も同じく格闘ゲームを作りましたが，今回はキャラクターのアニメーション・パターンが前作の2倍あり，しかも，ちょっとした3D表現の格闘ゲームにしました。

ゲームの内容

2人でケンカし合うゲームです。相手のHP(体力)を0にするか，相手をリングから落とせば勝ちとなります。

操作方法

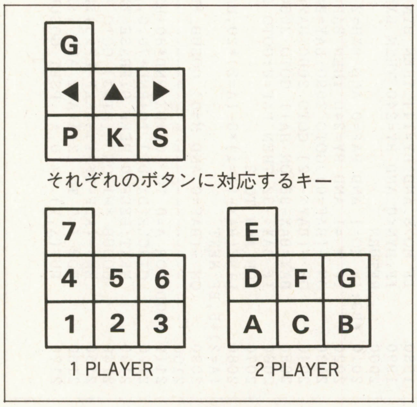
・キャラクター選択

◀▶……キャラクター選択

▲………プレイヤーかコンピュータの選択

↵………コンピューターのレベル設定

SPACE…決定


G
◀
▲
▶
P
K
S
それぞれのボタンに対応するキー
7
4
5
6
1
2
3
1 PLAYER
E
D
F
G
A
C
B
2 PLAYER

《第1図》操作方法

《第1表》主な変数表

A%～D%, K%	絵記憶
S( ), C( )	sin, cos
P( )	プレイヤーのキャラクター番号
L( )	HP(体力)
N( )	なくなったHP
I( )	INP関数に関係
M( )	動作番号
T( )	時間
J( )	コンピュータが操るか
Q( )	コンピュータの考え
E( )	絵番号
X( ), Y( )	キャラのいる位置
A( ), B( )	キャラを描く位置
C$( )	入力コマンド
G$( )	コマンド・データ
D( )	ボタンのデータ
W( )	攻撃判定
R( )	一つの動作の長さ
F(,), G(,), H(,)	動作のデータ
V( )	勝数

・戦闘シーン

◀▲▶….移動

G………ガード（防御）

P………パンチ

K………キック

S………とびげり

(P→Sほど威力大・スキ大)

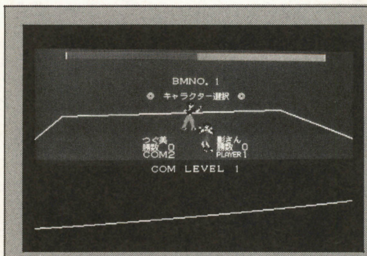
※第1図を見てください。

入力方法

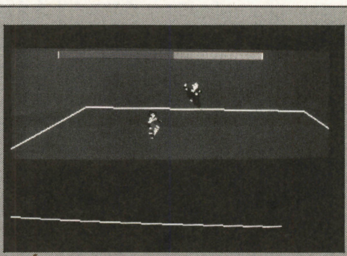
プログラムはALL BASICです。キャラクター作成プログラム・リストを打ちこみ，キャラクターを作ってからメイン・プログラムを打ちこみ，RUN，ゲームができます。DATAのコンマの数には注意してください。キャラクター作りには，時間がかかると思います。

プログラムをいじくろう！

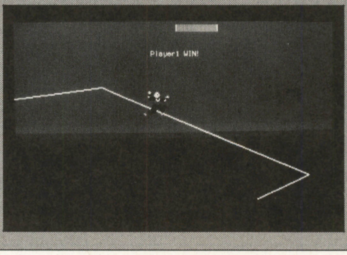
1050行のWT, HP, ST, CRの値を変えてみよう。WTはウエイトです。やり


BMNO. 1
キャラクター選択
つぐ美
勝数 0
COM2
影さん
勝数 0
PLAYER 1
COM LEVEL 1

▲《写真1》使用可能キャラは影さん，つぐ美，Dr.の3人！

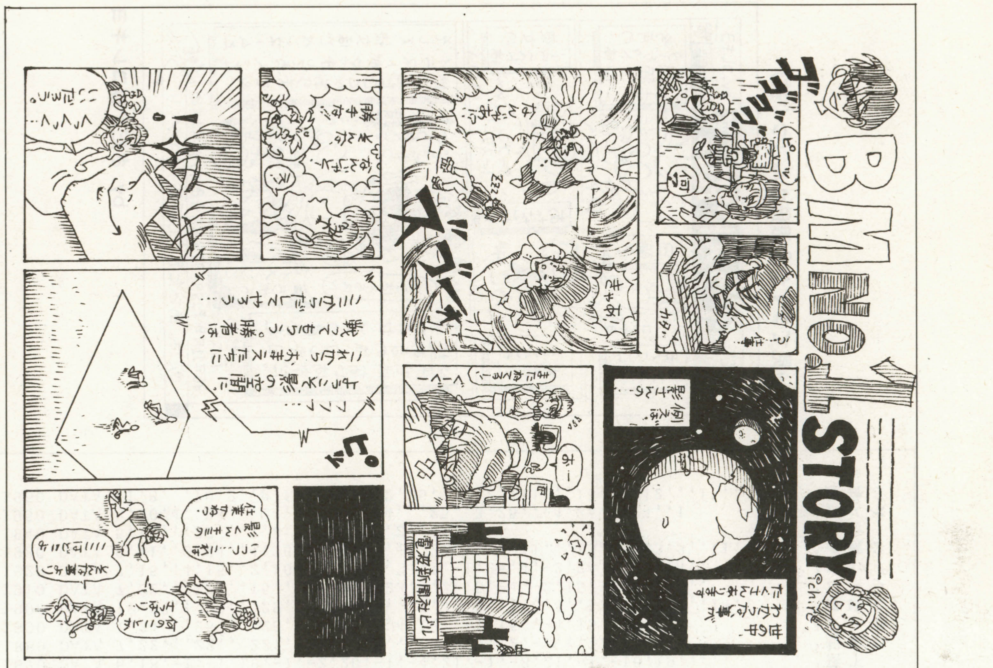


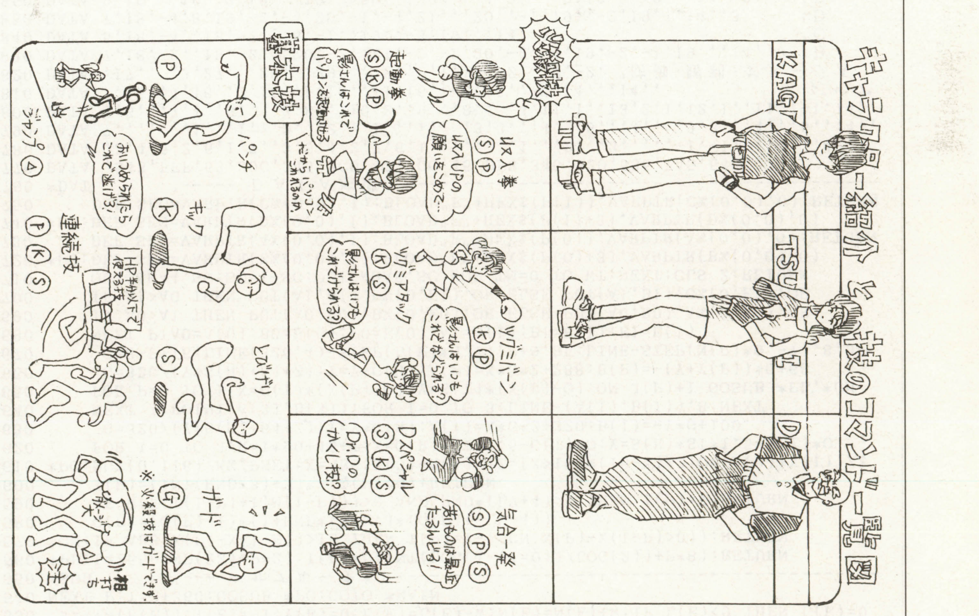
◀《写真2》各キャラ固有の技があって楽しめるぞ


Player1 WIN!

◀《写真3》相手をリングアウトさせればてっとり早い

★以前のように，ゲーム・ミュージックのスコアをどんどん載せてほしい‼（大阪府羽曳野市・**渡辺和紀21才**）……【**影**：ゲームのスコアだったら毎月載せてるじゃないか！**編**：影さん何言ってるんですか！スコアとは楽譜のことですぜ！**影**：ひィ！**つぐ美**：バカばっか。】


BM No.1 STORY
ichiro
ゴゴゴゴ
ピーッ
何?
る…仕事…
カタ
世の中、わからない事がたくさんあります
例えば、影さんの…
きゃあ!
なんじゃあ!!
zzz
ズゴゴォ
あー
またねてる〜!
ぐーぐー
電波新聞社ビル
ピッ
フフフ… ようこそ、影の空間に。これから おまえたちに戦ってもらう。勝者は、ミミからだしてやろう…
なんじゃァ! そんな、勝手な!!
え?
!
くっくっく…いいだろう。
いつ…これは影くんもきの仕業かね?
何だここは? さっぱり…
よくわからないけど


キャラクター紹介と技のコマンド一覧図
KAGE
TSU
Dr.D
必殺技
収入拳
SP
収入UPの願いをこめて…
ツグミバーン
KP
影さんはいつもこれでなぐられる?
気合一発
SPS
若いものは最近たるんどる!
起動拳
SKP
影さんはこれでパソコンを起動させる
だからパソコンこわれるのね
ツグミアタック
KS
影さんはいつもこれでけられる?
Dスペシャル
SKS
Dr.Dのかくし技?
基本技
パンチ
P
キック
K
とびげり
S
ガード
G
※必殺技はガードできず。
おいつめられたらこれで逃げろ!
HP半分以下で使える技
連続技
PKS
ジャンプ △
相打ち
大
注

CHECKER FLAG

つぐ美：あら，ichiro君お久しぶり〜投稿待ってたのよ〜♥。

影：オバサンに待っててもらってもねぇ〜。

つぐ美：ぬわんですって💢（バキドカッ）

編：あぁ…現実世界でもバトルが…。

やすいスピードに調節しよう。HPは体力，STはリングの大きさです。いじくっちゃえ！また，CRは色の変化係数です。例えば，16や255などを入力してみると……！

1380行の’を取り除くと入力したコマンドが表示されます。

最後に

前作のVBに比べ，キャラクターの作りかたが多少異なります。

行数はそんなにないもののつめこみすぎました。

BASIC forサターン期待！では，またSee you again！

《リスト1》『BM No.1』のキャラクター作成プログラム・リスト

```
1000 *MAKE      '----- キャラクター作りリスト --------------- Programmed by ichiro
1010 CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,0,0,1:COLOR 7,,,,2:CLS 3:RD=.31416/18
1020 DIM A%(514,30),B%(514,30),G(10),P(10),H(10),F(12,38),X(11),Y(11)
1030 FOR I=0 TO 9:READ G(I),P(I),H(I):NEXT
1040 FOR I=0 TO 37:READ A$:FOR J=0 TO 11:F(J,I)=ASC(MID$(A$,J+1,1))-64:NEXT J,I
1050 FOR I=0 TO 2:CLS 2:FOR J=0 TO 7:READ A$:FOR K=0 TO 47
1060   PSET(K+(K¥8)*8+64,J+32),VAL("&h"+MID$(A$,K+1,1))
1070  NEXT K,J:T=0
1080  READ F,F0,F1:F=2-F
1090  FOR J=0 TO F:LINE(63,63)-STEP(129,33),7,BF,0
1100   X(0)=(F(10,F0)*(F-J)+F(10,F1)*J)/F:Y(0)=(F(11,F0)*(F-J)+F(11,F1)*J)/F
1110   FOR K=0 TO 9:G=G(K):P=P(K):H=H(K):A=F(K,F0)*10:B=F(K,F1)*10
1120    R=RD*((A-(B-A>180)*360)*(F-J)+(B-(A-B>180)*360)*J)/F:S=SIN(R):C=COS(R)
1130    X(K+1)=X(G)-S*16:Y(K+1)=Y(G)-C*8
1140    FOR L=0 TO 11:FOR M=0 TO 23:X=M/2-5:Y=L-5
1150      D=POINT(C*X-S*Y+P*16+68,(S*X+C*Y)*H+36):IF D=0 THEN 1170
1160      X=X(G)-S*8-12+M:Y=Y(G)-C*4-6+L:PSET(X+64,Y+64),D:PSET(-X+192,Y+64),D
1170   NEXT M,L,K
1180   GET(64,64)-STEP(63,31),A%(0,T):GET(128,64)-STEP(63,31),B%(0,T):T=T+1
1190  NEXT J:IF T<30 THEN 1080
1200  DEF SEG=VARPTR(A%(0,0),1):BSAVE"F"+HEX$(I  ),VARPTR(A%(0,0),0),31868
1210  DEF SEG=VARPTR(B%(0,0),1):BSAVE"F"+HEX$(I+3),VARPTR(B%(0,0),0),31868
1220 NEXT I:CLS 3                                                        :END
1230 *DAT       '----- キャラクター D A T A ------------------------------------
1240 DATA ,4,.8,1,5,.8,,1,1,3,2,.9,4,3,.9,3,,1,,4,.8,7,5,.8,3,2,.9,9,3,.9
1250 DATA TRcWc@QPM^`P,VTbWc@PMM^`Q,TQ@X@cQNL``P,VNb^¥bPNI¥`R,YL@[`@RNJ``P
1260 DATA ¥¥D[B@PRN]^P,^Pb^GBQOJZ`O,¥¥D[¥bNZNb^P,YQaVL@SIPR`T,RNbYbB]PKV`O
1270 DATA XQA[B@NLL^`R,ZVBY`ITMQ^`Q,[[FX[M_VW[^P,D`Q`BL@b¥c`R,TRcX`@OPL¥`P
1280 DATA VPaWccRMM``Q,XPcYK@LSKX`S,YOaZ¥@PJX]¥T,YQ^U`@SILX`T,RNb`bb]PKT`T
1290 DATA TR`[ABOPLb`P,WO@XA`RLIb`Q,TP@X@@QOLa`P,UN@V@@SMM_`R,VO@Vb@TNL¥`P
1300 DATA XMa``BPJH``T,]QCVbb_PP^dR,]QE`DBVVHBdR,UOc`HAQQLWbP,VN@`H@RQLW`P
1310 DATA VT@[`@NOJ``P,XRcXa@PML^`Q,YQAX[bPKJb`T,VI`[IbPJF^`T,[Q@^`BIPFD`V
1320 DATA [XbXb@^VZc`Z,YQbX`cPKLb`T,ZP@X`@PJFc`U
1330 DATA 000000000FEEF000000000000000000009900000E0E000 'キャラクター①
1340 DATA 00FFFF000FFFCFF0000ECE000000000000009999000EEEEE00 'Name:影
1350 DATA 0FFFFFF00FFFFFF0000ECE0000CFF00000999900CFFC000 '【必殺技】
1360 DATA 0FFFCFF00FFFFFF0000FFF0000FCE0000099990000999000 '起動拳
1370 DATA 0FFFFF000FFFFFF0000FFF00000FF0000099990000999000 '収入拳
1380 DATA 0FCCFEC00FFFFFF0000FFF00000CE0000099990000999000
1390 DATA 00FCCC0000FFFF0000000000000CE0000099990000999000
1400 DATA 000CC00000FFF8000000000000000CE0000099990000999000
1410 DATA ,14,15,,,1,1,2,3,,4,5,,6,7,,8,9,1,10,11,,12,13,1,16,17,,18,19,,20,21
1420 DATA 000000000EEE000000000000000000000CE0000FFF8000 'キャラクター②
1430 DATA 00FFF0000CDCEC00000CC000000000000000CE00000F8F000 'Name:つぐ美
```

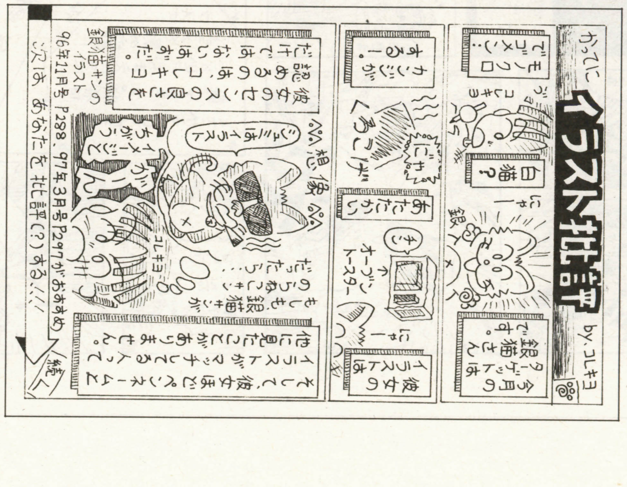
★ところで，SPICEって何の略なんですか？（静岡県焼津市・**松本健一24才**）……【**影**：これからの季節にピッタリなスペシャルなアイスクリームの略だな！**編**：そんなこと言ってるから，ふまじめだ，仕事しないだ，万年サングラスだって言われ…**影**：ギロッ。**編**：……。】

```
1440 DATA 0FFFFFF00CCDDED0000CC000000CC000000CE000000FF000 '【必殺技】
1450 DATA FFFAFAFF0CEDDDFD000CC000000CE000000DDDD0000FF000 'ツグミバーン
1460 DATA FFAFCFFF00DDDDDD000CC000000FF000000DDDD0000CE000 'ツグミアッタク
1470 DATA FFCCFCF000DDDFD0000CC000000FF000000DDDD0000CE000
1480 DATA 0FFCCC0000DDDD000000000000FF000000DDDD0000CE000
1490 DATA 00FCCF0000DDDD000000000000FF000000DDDD0000CE000
1500 DATA ,22,23,,,1,1,2,3,,4,5,,6,7,,8,9,1,10,11,,12,13,1,24,25,,26,27,,28,29
1510 DATA 000000000FFFF00000FF00000000000000FFF0000EEC000 'キャラクター③
1520 DATA 000000000AA8FF8000FFFF000000000000FFFFF0000CE000 'Nama:Dr.D
1530 DATA 00ECC0000AAA8F8000FFFF0000CCE00000FFFFF0000FF000 '【必殺技】
1540 DATA 0EC88E000AAAA8A000FFFF0000CCE00000FFFFF0000FFF00 '気合一発
1550 DATA 0ECCF8000AAAAAA000FFFF00000FF00000FFFFF0000FFFF0 'Dスペシャル
1560 DATA 0CCCCEC00AAAAFA0000FF000000FF00000FFFFF0000FFFF0
1570 DATA 0ECC880000AAAAA00000000000CE00000FFFFF0000FFFF0
1580 DATA 00ECC00000AAAFA0000000000000CE00000FFFFF0000FFFF0
1590 DATA ,30,31,,,1,1,2,3,,4,5,,6,7,,8,9,1,10,11,,12,13,1,32,33,,34,35,,36,37
```

《リスト2》『BM No.1』のメインプログラム・リスト

```
1000 *BMNO1     '----- BMNO.1 ---------------------- Programmed by ichiro
1010 CLEAR ,,12000:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:CLS:COLOR:COLOR 7,,,,2
1020 SCREEN 3,2,0,1:RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,4,2))*60+VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1030 DIM A%(514,30),B%(514,30),C%(514,30),D%(514,30),K%(13442)
1040 DIM S(720),C(720),D(16),W(30),G$(9),R(24),F(12,24),G(12,24),H(12,24)
1050 WT=400:HP=32:ST=30:CR=1
1060 FOR I=0 TO 719:R=.31416/18*I:S(I)=SIN(R):C(I)=COS(R):NEXT
1070 FOR I=0 TO 8:READ A$,G$(I):COLOR=(I+7,VAL("&H"+A$)):COLOR=(8-I,I*CR):NEXT
1080 FOR I=0 TO 15:READ D(I):NEXT:FOR I=0 TO 29:READ W(I):NEXT
1090 FOR I=0 TO 23:READ R(I):FOR J=0 TO R(I):READ F(J,I),G(J,I),H(J,I):NEXT J,I
1100 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 7:FOR K=0 TO 11
1110    LINE((I+K) MOD 2,I*6+J*12+K)-STEP(640,0),J,,&HAAAA
1120 NEXT K,J,I:GET(0,12)-STEP(639,83),K%:P(1)=1:J(1)=1:GOSUB *P0:GOSUB *P1
1130 *TITLE     '----- タイトル ------------------------------------------------
1140 T$="BMNO.1 ":CLS 2:PUT(0,32),K%:S=S(12):C=C(12)
1150 FOR I=0 TO 6:FOR J=0 TO 2:PUT(0,0),KANJI(ASC(MID$(T$,I+1,1))),PSET
1160   FOR K=0 TO 15:FOR L=0 TO 7:IF POINT(L,K)=0 THEN 1190
1170     X=C*(L-4)-S*(K-8)-J:Y=S*(L-4)+C*(K-8)-J:G=1-(I=5):CO=(4-J)*5 MOD 20
1180     LINE(X*8*G+I*80+112,Y*3*G+84)-STEP(12*G,6*G),CO,BF
1190 NEXT L,K,J,I:SCREEN ,0
1200 FOR I=6 TO 1 STEP -1:OUT &HA2,&H4B:OUT &HA0,I:FOR TM=0 TO WT/2:NEXT TM,I
1210 LOCATE 32,20:PRINT"PUSH SPACE KEY !":IF INP(233)<>191 THEN 1210 ELSE CLS 3
1220 *SLC       '----- キャラクター選択 ----------------------------------------
1230 WHILE INP(233)=191:WEND:P=-(L(0)=0):V(P)=V(P)-(L(P)>0)
1240 FOR P=0 TO 1:L(P)=HP:M(P)=0:E(P)=0:X(P)=8-P*16.5:Y(P)=0:NEXT
1250 LOCATE 34,4:PRINT AKCNV$(T$):LOCATE 28,6:PRINT"◎  キャラクター選択  ◎"
1260 FOR P=0 TO 1:T(P)=(T(P)+1) MOD 4:E(P)=ABS(T(P)-1):GOSUB *PL:I=I(P)
1270  IF I>0 AND I<3 THEN P(P)=(P(P)+I(P)*2) MOD 3:ON P+1 GOSUB *P0,*P1
1280  IF I(P)=6 THEN J(P)=1-J(P)
1290  LOCATE 45-P*18,12:PRINT MID$("影さんつぐ美Dr.D",P(P)*6+1,6)
1300  LOCATE 45-P*18,13:PRINT"勝数";AKCNV$(STR$(V(P)))
1310  LOCATE 45-P*18,14:PRINT MID$("PLAYERCOM",J(P)*6+1,6);AKCNV$(HEX$(P+1))
1320 NEXT P:IF INP(225)=127 THEN LV=(LV+1) MOD 8
1330 LOCATE 29,16:PRINT"COM  LEVEL";AKCNV$(STR$(LV+1))
1340 IF INP(233)<>191 THEN H=74:T=(T+4) MOD 360:GOSUB *PC:GOTO 1260 ELSE CLS
1350 FOR T=135 TO 15 STEP -15:H=50+ABS(C(T+315))*40:GOSUB *PC:NEXT
1360 LOCATE 34,6:PRINT"FIGHT!":FOR H=80 TO 74 STEP -2:GOSUB *PC:NEXT:CLS
1370 *MAIN      '----- メインルーチン ------------------------------------------
1380 FOR P=0 TO 1':LOCATE 45-P*18,2:PRINT C$(P)
1390  G=SGN(X(1-P)-X(P)):R=-(T(P)<R(M(P))):M(P)=M(P)*R:T(P)=(T(P)+1)*R
1400  IF L(P)=0 THEN T(P)=T(P)+(T(P)=R(M(P))) ELSE IF L(1-P)=0 THEN I(P)=8
1410  C$(P)=RIGHT$(C$(P),8)+HEX$(I(P)):FOR I=P(P)*3 TO P(P)*3+1-(L(P)<=HP/2)
1420   IF INSTR(C$(P),G$(I))>0 AND M(P)=0 THEN C$(P)="":M(P)=I+15:T(P)=0
1430  NEXT I:IF ABS(X(P))>ST AND M(P)<>14 THEN M(P)=14:T(P)=0:Y(P)=0:L(P)=0
1440  IF I(P)<>M(P) AND (M(P)<3 OR (M(P)<6 AND T(P)=1)) THEN M(P)=I(P):T(P)=0
1450  Y(P)=Y(P)+H(T(P),M(P)):E(P)=F(T(P),M(P)):N(P)=N(P)+(N(P)>0)/2
1460  X(P)=X(P)-((I(P)=2)-(I(P)=1))*((M(P)<3)*2+(E(P)=16)*4)+G(T(P),M(P))*G
1470 NEXT P:Y=ABS(Y(0)-Y(1)):X=SQR((X(0)-X(1))^2+Y^2)
1480 VF=1+(L(1)=0)+(L(0)=0)*2:IF VF=1 THEN 1500 ELSE IF INP(233)=191 THEN *SLC
1490 LOCATE 34,4:PRINT MID$("Player1 WIN!Player2 WIN!   DRAW !    ",1-VF*12,12)
1500 FOR P=0 TO 1:E=1-P:W=W(E(P)):IF W<=0 OR (E(P)<22 AND E(E)=17) THEN 1540
1510  IF X>5 AND (Y>0 OR P(P)>0 OR E(P)<>23) THEN 1540
1520  BEEP:IF P(P)=2 AND M(P)=22 THEN M(E)=13 ELSE M(E)=W+8-(W=1 AND L(E)<8)
1530  W=W+W(E(E)):T(E)=-1:Y(E)=0:L(E)=L(E)-W:N(E)=N(E)+W:IF L(E)<0 THEN L(E)=0
1540 NEXT P:T=O+360:GOSUB *PC:GOTO *MAIN
1550 *SUB      '----- サブルーチン ---------------------------------------------
1560 *PL:I=255-INP(224+P*2):I(P)=D(INT(LOG(I-(I=0))/LOG(2))+P*8):RETURN
1570 *CM:IF ABS(X(P)-X(1-P))>12 THEN I(P)=1-(SGN(X(P)-X(1-P)>0)):RETURN
1580     Q(P)=(Q(P)-1)*(1+RND*(8-LV)*(Q(P)<-LV-4))
1590     IF W(F(T(1-P)+1,M(1-P)))>0 AND RND*(LV+4)>4 THEN I(P)=7:RETURN
1600     I(P)=(INT(RND*3)+3)*-(Q(P)<0):RETURN
1610 *PC:PUT(0,116),K%,PSET:X=ABS(X(0)-X(1)):Z=(X>16)*(16-X)/2:O=(X(0)+X(1))/2
1620     FOR I=0 TO 3:R=I*90+45+T:X=C(R)*ST*1.5-C(T)*O:Y=S(R)*ST*1.5-S(T)*O
1630      G=320/(Y*S(H)+64+Z):Y=Y*C(H):A(I)=X*G*2+320:B(I)=-Y*G+100
1640     NEXT I:POINT(A(3),B(3)):FOR I=0 TO 3:LINE-(A(I),B(I)),8:NEXT
1650     FOR P=0 TO 1:X=C(T)*(X(P)-O):Y=S(T)*(X(P)-O):ON J(P)+1 GOSUB *PL,*CM
1660      G=320/(Y*S(H)+64+Z):Y=Y*C(H):A(P)=X*G*2+288:B(P)=-(Y+Y(P))*G+68
1670      G=8-P*16:LINE(320,4)-STEP(L(P)*G,7),P+9,BF:LINE-STEP(N(P)*G,-7),8,BF
1680     NEXT P:A0=A(0):B0=B(0):E0=E(0):A1=A(1):B1=B(1):E1=E(1)
1690     IF A0>A1 THEN PUT(A0,B0),B%(0,E0),OR ELSE PUT(A0,B0),A%(0,E0),OR
1700     IF A1>A0 THEN PUT(A1,B1),D%(0,E1),OR ELSE PUT(A1,B1),C%(0,E1),OR
1710     OUT &HA4,SC:SC=1-SC:OUT &HA6,SC:FOR TM=0 TO WT:NEXT:CLS 2:RETURN
1720 *P0:DEF SEG=VARPTR(B%(0,0),1):BLOAD"F"+HEX$(P(0)+3),VARPTR(B%(0,0),0)
1730     DEF SEG=VARPTR(A%(0,0),1):BLOAD"F"+HEX$(P(0)),VARPTR(A%(0,0),0):RETURN
1740 *P1:DEF SEG=VARPTR(D%(0,0),1):BLOAD"F"+HEX$(P(1)+3),VARPTR(D%(0,0),0)
1750     DEF SEG=VARPTR(C%(0,0),1):BLOAD"F"+HEX$(P(1)),VARPTR(C%(0,0),0):RETURN
1760 *DAT        '----- DATA地獄 ------------------------------------------------
1770 DATA ,543,FFF,53,20C,345,2C0,43,2CC,45,BF8,345,920,535,7A5,545,,345
1780 DATA ,3,4,5,2,6,1,7,,3,5,4,2,7,6,1,,,,,,,,1,,,2,,,3,,,,,-1,-1,,,,,3,,,4,,,
1790 DATA 7,,,,,,,1,,,1,,,2,,,2,,,1,,,1,, ,3,3,,,4,,,5,,,4,, ,3,3,,,4,,,5,,,4,,
1800 DATA 2,6,,,7,1,,6,, ,3,8,,,10,2,,9,,,8,, ,4,11,1,,13,2,1,12,1,,11,,-1,14,,
1810 DATA 7,15,,4,16,,2,16,,1,16,,-1,16,,-2,15,,-4,14,,,14,,             'ジャンプ
1820 DATA ,17,, ,3,27,,,28,,,29,,,28,, ,1,18,-2,,12,-2, '防御・勝利・ダメージA
1830 DATA 7,18,-2,,19,-2,4,20,-2,,21,-2,-2,20,-2,-4,19,-2,-1,19,,,14,,3 'B
1840 DATA 5,18,-4,,18,-2,,18,-1,,19,,-3,19,,,14,,3                      'C
1850 DATA 7,18,-4,8,19,-2,-4,20,-1,-4,21,,,20,,-1,19,,-2,19,,,14,,3     'D
1860 DATA 9,19,,,19,,3,19,,,19,,,20,,1,20,,-4,21,,-2,19,,,19,,,14,,2    'E
1870 DATA 6,18,-1,-1,19,-1,-2,20,-1,-4,21,-1,-8,21,-1,-16,19,,,,,       '落下
1880 DATA 7,22,,,22,,,22,,,22,,,15,,,23,-2,,12,-2,,,-1,                 '起動拳
1890 DATA 7,24,,,25,1,,26,2,1,26,1,4,16,,-1,15,,-4,15,,,14,,            '収入拳
1900 DATA 10,27,,,28,,,29,,,28,,,6,,,7,4,,8,,,10,4,,11,,,13,4,,14,,     '連続1
1910 DATA 7,22,,,22,,,15,,,15,4,2,23,4,2,15,-4,-2,15,-4,-2,14,,         'バーン
1920 DATA 7,15,,4,15,,2,16,,1,24,,,25,1,-1,26,4,-2,24,4,-4,14,,         'アッタク
1930 DATA 9,11,,2,24,,4,26,6,-6,6,,,7,2,,17,,,11,,,13,6,,13,3,,11,,     '連続2
1940 DATA 5,12,,,22,,,7,2,,7,2,,23,2,,14,1,                              '気合
1950 DATA 8,26,4,,24,,,24,,,24,,,24,,,25,,3,25,,-4,25,,,14,,1           'Dスペ
1960 DATA 11,8,,,10,2,,9,1,,6,,,7,2,,6,,,7,2,,11,,,13,4,,12,,,11,,,14,, '連続3
```

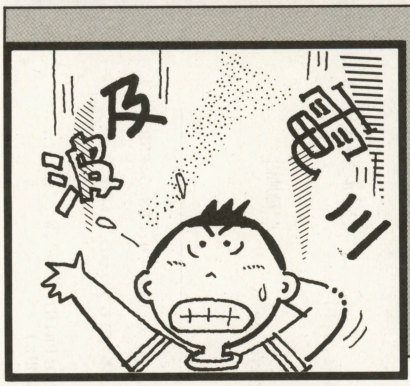
評…見てますか？銀猫さん（つぐ美）


かってに
イラスト批評
by.コレキヨ
今月のターゲットは銀猫さんです。
にゃー
銀
白猫？
うっ
モノクロでゴメン…
彼女のイラストは
にゃー
あたたかい
チン
オーブントースター
カンジがする―。
にゃ
くろこげ
そして、彼女ほどイラストにマッチしてるペンネームも他に見たことがありません。
想像
もしも銀猫サンが…
…だったら…
ちがうっ
イメージと
彼女のセンスの良さを認めるのはコレキヨだけではないはずだ。
コレキヨ
銀猫サンのイラスト
96年11月号P288、97年3月号P297がおすすめ
次は あなたを批評(?)する!!!
続く

by さだかねコレキヨ

★友達がパソコンを買ったので，ベーマガを毎月買わせようと，計画中です。（宮城県遠田郡・及川一誠13才）……【**影**：君は何て良い人なんだ…うぅ…。この私もその計画に加担するぞっ！**編**：影さん…こんどはどんな悪だくみ…考えてるんです？**影**：ちがうっ！今回は…】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用



楽しみながらキータッチが速くなる!?

アルファベットを防（ふせ）げ

伊東哉和(19才)

遊びかたと操作法

出てくる文字を撃退するゲームです。

立ち上げるとタイトルが出ます。CAPSキーをロックしてカナキーをロックしてないとアルファベットの大文字に，カナキーをロックするとカナ文字にゲームモードが変わります。

上から迫ってくる文字を打ち，撃退してください。画面上に二つ以上同じ文字が出ていても１回押せばOKで，一番下の文字でなくとも途中の文字も消せます。下のほうにある砦（とりで）まで攻められるとゲーム・オーバーです。

スピードと得点

ゲームのスピードは徐々に速くなり，敵を全滅させるとグンと速くなりますが，少し得点が入り，以後１匹あたりの得点が2倍になります。次に画面上に2個以上同じ文字があり，それを打った場合は通常より得点が高くなります。ゲーム・オーバーの後，条件を満たすとボーナスが入ります（プログラム参照）。

《第１表》変数表

変数	内容
KF	ゲームモード
NC	初期ウェイト
WC, T, KW	キー入力ウェイト
KH	KWの減りかた
TY	砦のＹ座標
S, HIS	スコア，ハイスコア
SS	１匹のスコア
HIT, MIS	ヒット，ミスした回数
UT	当たった回数（連続は含まれない）
A$	敵
RI, RR	命中率
JI	時間
UTV	単位時間の打った文字数
BO	ボーナス
U$	キー入力
J	打った文字の敵のいる位置
F	あたり・はずれのフラグ
L	敵の長さ

プログラムについて

すべてBASICです。文字列について不等号を使っています。それ以外特に何もしていません。

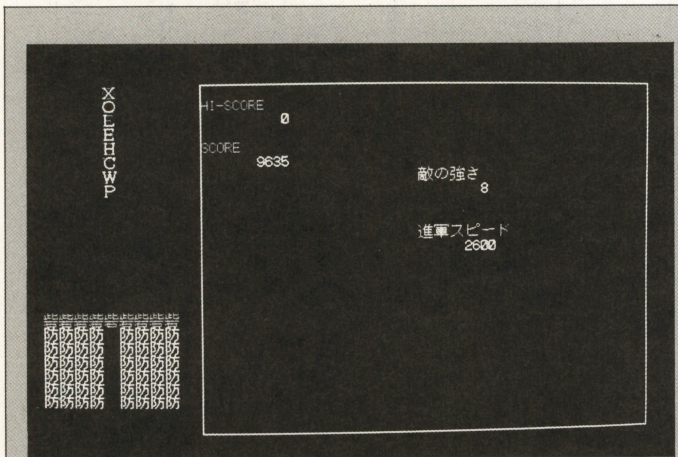
アドバイス

空白は気をつけてください。あと数値も大きいので“!”や“#”に気をつけてください。

CHECKER FLAG

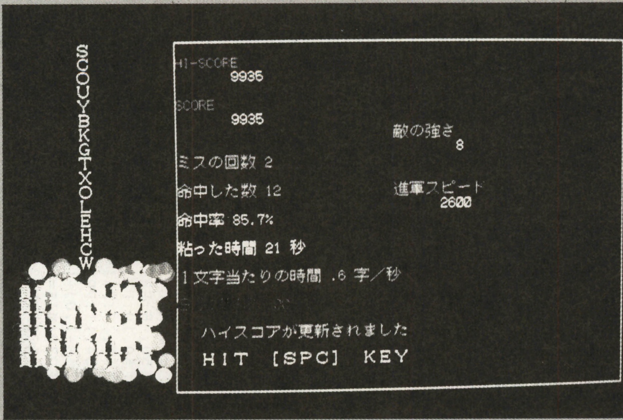
編：シンプルなんですが意外とはまりますねぇ～。

Dr.D：ただ複数の文字が消えるときに混乱してしまうのが難点かのぉ～。



```
X
O
E
E
H
C
W
P

HI-SCORE
        0
SCORE
     9635
                    敵の強さ
                           8
                    進軍スピード
                         2600
```

▲《写真１》上から落ちてくる英字を撃つのだ



```
HI-SCORE
     9935
SCORE
     9935                敵の強さ
                                8
ミスの回数 2
命中した数 12             進軍スピード
                              2600
命中率 85.7%
粘った時間 21 秒
1文字当たりの時間 .6 字／秒

  ハイスコアが更新されました
  HIT  [SPC]  KEY
```

▲《写真２》下まで着いちゃうとゲーム・オーバー

★うわ～やべぇ！脳みその中に影さんが入ってきたぜ…。ポカン!!（愛知県尾西市・**浅野祐矢14才**）……【**Dr.D**：それは大変じゃ。はやくこの消毒薬で処置せんと…。**Dr.D**：か，影君？何をそんなコワイ目で見ておるのかね？**影**：……。**Dr.D**：……（汗）。】

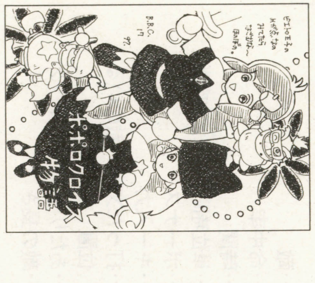
改造については，文字を変えたり，タイトルを豪華にしたりするぐらいだと思います。

苦労ばなし

やっぱりメインの判定とスピード調整だね。あっ，スピード調整は1200行と1950行で行なっています(参照…2200行)。

P.S. 凝ったら２倍になっちゃった！（スイマセン）

評…ほのぼの(つぐ美)



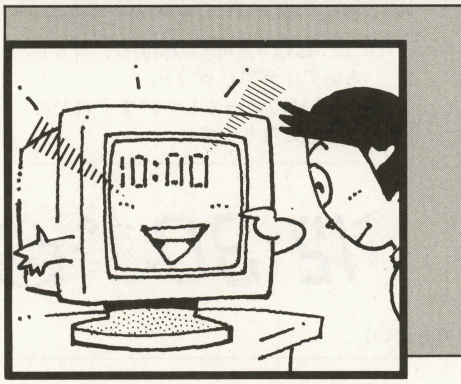
by B.B.C.17

『アルファベットを防げ』のプログラム・リスト

```
1000 REM SAVE"KEY.BAS" ────────────────────────────────
1010 'Presented by 伊東哉和        H9/4/4       for 12M Hz
1020 '124 行             スピード調整     1200 / 1950 / (参照) 2210
1030 '───────────────────────────────────────────
1040 CLS 3:DEFINT A-Z:WIDTH 80,25:SCREEN 3,0,0,1:COLOR 7,0,0,1:CONSOLE ,,0,1
1050 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,7,2))::COLOR         ' 16ｹﾀ･･･#    7ｹﾀ･･･!
1060 STOP OFF:ON STOP GOSUB *ST:STOP ON
1070          ON ERROR GOTO *ER
1080 '──────────────[ TITLE ]─────────────
1090 COLOR 7:LOCATE 40,18:PRINT "HIT  [SPC]  KEY   for 12M Hz"
1100 E8=INP(&HE8):EA=INP(&HEA):LOCATE 30,15
1110 IF E8=223 THEN 1150
1120 IF EA=127 THEN 1140
1130 PRINT "わけわかんない～～～  ﾛｯｸ ｼﾛ!!":GOTO 1100
1140 PRINT "アルファベットを防げ              ":GOTO 1160'CAPSキーだけロック
1150 PRINT "片   仮   名   を防げ              "         'カナキーを  ロック！！
1160 IF INP(&HE9)<>191 THEN 1100
1170 IF INKEY$<>"" THEN 1170
1180 KF=-(E8=223)
1190 '────────────── 始まり  始まり～～  ─────────
1200 NC=3000:KW=NC:KH=500:WC=40                               'ウエイト関係
1210 TY=15                                                    '砦のＹ座標
1220 S#=0:SS=1                                                'スコア
1230 HIT=0:MIS=0:UT=0:A$="":     CLS                          '初期化
1240 COLOR 1:LOCATE  2,TY+1:PRINT "砦砦砦砦砦砦砦砦":COLOR 6
1250 LOCATE 50, 6:PRINT "敵の強さ"
1260 LOCATE 50,10:PRINT "進軍スピード"       :COLOR 7
1270 LOCATE 57, 7:PRINT USING    "##";SS
1280 LOCATE 54,11:PRINT USING "#####";NC-KW+1
1290 LINE(23*8-1,0)-(639,399),7,B
1300 GOSUB 2020:MA$="防":GOSUB *MAK
1310 COLOR 4:LOCATE 23,4:PRINT "SCORE":GOSUB 1990:COLOR 7
1320 LOCATE 11,1:PRINT "来たぞ！！":FOR W=0 TO 1500:BEEP 1:BEEP 0:BEEP 1:NEXT W
1330 LOCATE 11,1:PRINT "          ":BEEP 0:TT$=TIME$:DD$=DATE$
1340 '────────────── 発生 ──────────────────────────
1350 ON KF+1 GOTO 1360,1370
1360 A$=A$+CHR$(RND(1)*25+ 65) :GOTO 1380
1370 A$=A$+CHR$(RND(1)*44+177)                           'ｶﾅﾓｰﾄﾞ
1380 L=LEN(A$):GOSUB 2050
1390 IF L>TY+1 THEN BEEP 1:BEEP 0:BEEP 1:BEEP 0 ELSE 1670   '判定
1400 '────────────── GAME OVER ────────────
1410 RI!=(UT*100)/(UT+MIS):RR$=LEFT$(STR$(RI!),5)
1420 JI=-(LEFT$(TIME$,2)<>LEFT$(TT$,2))*3600+(VAL(MID$(TIME$,4,2))-VAL(MID$(TT$,
4,2)))*60+VAL(RIGHT$(TIME$,2))-VAL(RIGHT$(TT$,2))-(DD$<>DATE$)*24*3600
1430 UTU!=((UT+MIS)*10¥JI)/10
1440 BO=(MIS=0)*(HIT>50)*80-(HIT>499)*30-(UTU!>3)*40-(JI>119)*10-(JI>239)*30
1450 BO=BO-(RI!>79)*3-(RI!>89)*6-(RI!>94)*11+(RI!<51)*99:BO=BO*100
1460 MA$="負":GOSUB *MAK
1470 FOR B=0 TO 100
1480  CIRCLE(RND*144+32,(TY+1)*16+RND*(23-TY)*16-5),RND*5+5,RND*7,,,,F
1490  FOR BB=0 TO 100:NEXT :BEEP 1
1500 NEXT :BEEP 0
1510 LOCATE  2,TY+1:COLOR 2:PRINT "GAME  OVER"
1520 LOCATE 23,   8:COLOR 3:PRINT "ミスの回数";MIS
1530 LOCATE 23,  10:COLOR 6:PRINT "命中した数";HIT
1540 LOCATE 23,  12:COLOR 5:PRINT "命中率";RR$;"%"
1550 LOCATE 23,  14:COLOR 7:PRINT "粘った時間";JI;"秒"
1560 LOCATE 23,  16:COLOR 3:PRINT "１文字当たりの時間";UTU!;"字／秒"
1570 IF BO<>0 THEN LOCATE 23,18:COLOR 2:PRINT"BONUS";BO
1580 S#=S#+BO:GOSUB 1990
1590 IF HIS#>S# THEN 1620
1600 HIS#=S#:COLOR 6:LOCATE 26,20:PRINT "ハイスコアが更新されました"
1610 GOSUB 2020:FOR WW=0 TO 3000:BEEP 1:BEEP 0:NEXT WW:COLOR 7
1620 LOCATE 26,22:PRINT "HIT  [SPC]  KEY"
1630 IF INP(&HE9)<>191  THEN 1630
1640 FOR WW=0 TO 5000:NEXT:CLS 3:BEEP
1650 IF INKEY$<>"" OR INP(&HE9)=191 THEN 1650 ELSE 1080
1660 '────────── MAIN ─────────────────────
1670 FOR I=1 TO KW                                        'キー入力 ウエイト
1680  U$=INKEY$:F=0    'ﾌﾗｸﾞ
1690  IF LEN(U$)=0 THEN 1870
1700  COLOR 2:FOR K=22 TO TY+2 STEP -1:LOCATE 10,K:PRINT AKCNV$(U$):NEXT K
1710  ON KF+1 GOTO 1720,1730
1720  IF U$<"A" OR U$>"Z" THEN 1750 ELSE 1740                '
1730  IF U$<"ｱ" OR U$>"ﾝ" THEN 1750                          ' ｶﾅﾓｰﾄﾞ
1740  J=INSTR(A$,U$):IF J<>0 THEN 1790
1750  IF F<>0 THEN 1780
1760  S#=S#-2^SS*5:FOR W=0 TO 100:BEEP 1:NEXT:BEEP 0  '間違えた
1770  MIS=MIS+1:GOSUB 1990
1780  GOTO 1860
1790  BEEP:S#=INT(S#+(2^SS+.2)*(F+1)):UT=UT-(F=0)      '当たった
1800  IF F>0 THEN LOCATE 0,L-J+1:PRINT F+1;"HIT!! ":BF=F  '連続
1810  HIT=HIT+1:F=F+1:GOSUB 1990
1820  A$=LEFT$(A$,J-1)+RIGHT$(A$,L-J)
1830  LOCATE 10,L-1:PRINT "  ":L=LEN(A$)
1840  IF L>0 THEN GOSUB 2050:GOTO 1740
1850  I=KW
1860  FOR K=22 TO TY+2 STEP -1:LOCATE 10,K:PRINT "  ":NEXT
1870 NEXT I
1880 IF BF>0 THEN FOR B=0 TO TY:LOCATE 0,B:PRINT SPC(8):NEXT B
1890 IF L>0 THEN 1930                                  '全滅 ?
1900 SS=SS+1:S#=S#+(NC-KW+50+SS^2):GOSUB 1990
1910 LOCATE 57, 7:PRINT USING "##";SS
1920 GOTO 1940                                         'ウエイト減らす
1930 T=T+1:IF T<=WC THEN 1350                                   'KW･ウエイト
1940 T=0:KW=KW-KH:IF KW<0 THEN KW=1:KH=0:GOTO 1350              'KH･ウエイト減り
1950 KH=500+(KW<1001)*300+(KW<401)*150+(KW<101)*30+(KW<21)*19 'KHの調整
1960 LOCATE 54,11:PRINT USING "######";NC-KW
1970 GOTO 1350
1980 '──────── 表示  ──────────────────────
1990 COLOR 7                                           'スコア表示ルーチン
2000 LOCATE 23,5:PRINT USING "###########";S#           '  7ｺ ﾊ ｶｲﾄｲﾃ "#"ｦ
2010 RETURN
2020 COLOR 4:LOCATE 23,1:PRINT"HI-SCORE"
2030 COLOR 7:LOCATE 23,2:PRINT USING "###########";HIS#
2040 RETURN
2050 COLOR 7
2060 FOR K=1 TO L                                      'アルファベット表示ルーチン
2070  LOCATE 10,L-K:PRINT AKCNV$(MID$(A$,K,1));
2080 NEXT K
2090 RETURN
2100 *MAK                                              '陣地内
2110 FOR X=2 TO 23-4 STEP 2:FOR Y=TY+2 TO 22
2120  LOCATE X,Y:PRINT MA$
2130 NEXT Y,X
2140 RETURN
2150 '──────── 割り込み  ──────────────────
2160 *ST
2170 STOP OFF:COLOR 7,0,0,1:ON ERROR GOTO 0:BEEP 0:CLS 3:END
2180 *ER
2190 PRINT "おいおい";ERL;"行が間違ってるよ。本当にもうっっっ":END
2200 ' ──────────
2210 W=0:A$=TIME$:WHILE A$=TIME$:WEND
2220 A$=TIME$:WHILE A$=TIME$:W=W+1:WEND:PRINT "W=";W
2230 ' RUN 2200 とやって W=864 と出た。(12MHz)
```

★インターネットに興味のなかった友人が，最近，親が入会したのをきっかけにハマっている！私なんか前から思っててもできないのに…。なんかくやしい!!（香川県綾歌町・**真光由美子18才**）……【**編**：親の力は大きいですね。**つぐ美**：けっこうお金かかるからね。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用



画面右上にデジタル時計が表示されるぞ

超常駐的時間計測報知器（ちょうじょうちゅうてきじかんけいそくほうちき）

浜本階生(15才)

初投稿です。ゲーム作りの才能（特にショート・プログラムの）があまりないので，実用プログラムにしてみました。

何これ

タイマ割り込みを利用した常駐型時計です。何と（？）DOS上でも使えます。プログラムの短さの割にはかなり便利です（と思う）。

使いかた

RUNするだけ。ディスプレイの右上にデジタル時計が現れます。プログラム自体はすぐ終了しますが，時計はそのまま動いてます。つまり，時間を表示させたまま，他のプログラムを入力したり実行したり，あるいはDOSに戻ったりできるんです。

なお，常駐中は次のキーを押すことで時計に命令できます。

[CTRL]＋[文字キーの１] 時計の表示を開始

[CTRL]＋[文字キーの２] 時計の表示を停止（プログラム自体は動いている）

[CTRL]＋[文字キーの３]「超常駐的時間計測報知器」を完全に終了

0.5秒以上押し続けていないと反応しないので注意。

アドバイス

BASIC上でプログラムを組むときは，CONSOLE 1,23等として，テキストの１行目を保護してください。時計も一緒にスクロールするということがなくなります。

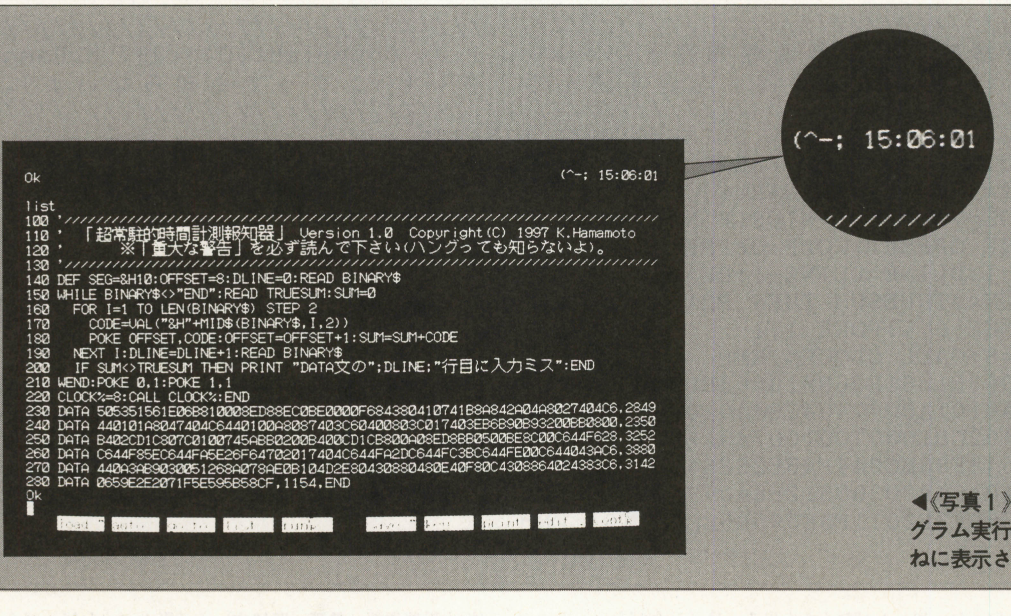
重大な警告

次のことは絶対守ってください。でないと確実に（または高い確率で）暴走するか，動作不安定になります。そのせいでデータが消えたとしても責任はとれません。

- 日付，時間関連の処理（DATE$，TIME$もそう）が連続的に実行されているとき，もしくはその恐れのあるときには，[CTRL]＋[2]でいったん表示を停止する。カレンダーや時計の機能が付いたプログラム等（FDもそう）は特に要注意。
- タイマ割り込み使用のほかプログラム(例えばPRINT.EXE）を使うときには，[CTRL]＋[3]で完全に終了させる。
- 空き割り込みベクタを使っている（行儀悪すぎ）ので，INT40H-6DHあたりを利用する常駐プログラムを同時に常駐させない。

弁　解

何で空き割り込みベクタなんか使ったんだと言われるかもしれませんが，ここしか安全な場所が見つからなかったんで



```
Ok                                                    (^-; 15:06:01

list
100 '/////////////////////////////////////////////////////////////
110 '  「超常駐的時間計測報知器」 Version 1.0  Copyright(C) 1997 K.Hamamoto
120 '      ※「重大な警告」を必ず読んで下さい(ハングっても知らないよ)。
130 '/////////////////////////////////////////////////////////////
140 DEF SEG=&H10:OFFSET=8:DLINE=0:READ BINARY$
150 WHILE BINARY$<>"END":READ TRUESUM:SUM=0
160   FOR I=1 TO LEN(BINARY$) STEP 2
170     CODE=VAL("&H"+MID$(BINARY$,I,2))
180     POKE OFFSET,CODE:OFFSET=OFFSET+1:SUM=SUM+CODE
190   NEXT I:DLINE=DLINE+1:READ BINARY$
200   IF SUM<>TRUESUM THEN PRINT "DATA文の";DLINE;"行目に入力ミス":END
210 WEND:POKE 0,1:POKE 1,1
220 CLOCK%=8:CALL CLOCK%:END
230 DATA 505351561E06B810008ED88EC0BE0000F684380410741B8A842A04A8027404C6,2849
240 DATA 440101A8047404C6440100A8087403C60400803C017403EB6B90B93200BB0800,2350
250 DATA B402CD1C807C0100745ABB0200B400CD1CB800A08ED8BB0500BE8C00C644F628,3252
260 DATA C644F85EC644FA5E26F64702017404C644FA2DC644FC3BC644FE00C644043AC6,3880
270 DATA 440A3AB9030051268A078AE0B104D2E804308804480E40F80C4308864024383C6,3142
280 DATA 0659E2E2071F5E595B58CF,1154,END
Ok
█
```

◀《写真１》他のプログラム実行中にもつねに表示される時計

★忙しい最中でも，無性に特定のゲームが遊びたくなることがありませんか？私の場合はバーチャロンですが，皆さんは？（東京都練馬区・**ニュータイプMe-Ya 23才**）……【**影**：ダ・イ・ナ・マ・イ・ト刑事～♪**つぐ美**：タマちゃんと遊ぶ…って，ちょっと違うかな？】

す（CLEARで確保したり空きVRAMを使ったりすると，DOSに戻ったときにハングる）。もっとうまい方法があるのかもしれませんが，僕は初心者なんで勘弁してください。

関係ないけど

98の投稿プログラムを読んでいると，IF INP(&HE1)=127のように，キー入力用のINPを＝のみでつないで判定している人が多いように思います。しかし，INPによって得られる数は，八つのキーの押した情報がそれぞれビットで表されているため，＝を使ってしまっては調べたいキーのみの情報を得ることができません。IF NOT INP(&HE1) AND &H80のように，AND演算子を使うべきです。こうすれば，「CAPSは外してください」といった制約はいらなくなります。一見難しそうですが，２進数の概念さえつかめていれば，ANDを使うほうがよっぽど簡単です。

CHECKER FLAG

Dr.D：ほほう常駐型の時計か，おもしろいアイデアじゃのぉ。
編：ASMのソースもつけてくれたので勉強になりますね。

《第１表》マシン語データとの対応表（これは打ちこまなくてもよい）

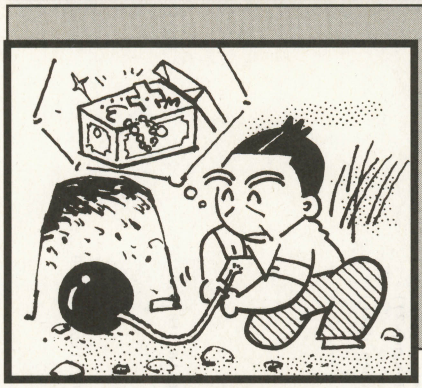
```
TIMER:
        PUSH    AX
        PUSH    BX
        PUSH    CX
        PUSH    SI
        PUSH    DS
        PUSH    ES

        MOV     AX,10H
        MOV     DS,AX
        MOV     ES,AX
        MOV     SI,0

        TEST    BYTE PTR [SI+438H],10H
        JZ      SKIPCTRL                ;[CTRL]の押下判定
        MOV     AL,[SI+42AH]
        TEST    AL,02H
        JZ      SKIPVISIBLEON
        MOV     BYTE PTR [SI+1],1       ;[CTRL]+[1]なら表示フラグON
SKIPVISIBLEON:
        TEST    AL,04H
        JZ      SKIPVISIBLEOFF
        MOV     BYTE PTR [SI+1],0       ;[CTRL]+[2]なら表示フラグOFF
SKIPVISIBLEOFF:
        TEST    AL,08H
        JZ      SKIPCTRL
        MOV     BYTE PTR [SI],0         ;[CTRL]+[3]なら続行フラグOFF
SKIPCTRL:

        CMP     BYTE PTR [SI],1
        JE      SKIPENDTIMER            ;続行フラグが偽なら終了
        JMP     ENDTIMER
SKIPENDTIMER:

        MOV     CX,50                   ;インタバルタイマの設定
        MOV     BX,8
        MOV     AH,2
        INT     1CH

        CMP     BYTE PTR [SI+1],0       ;表示フラグが偽なら処理をスキップ
        JE      ENDTIMER

        MOV     BX,2                    ;時刻の読み出し
        MOV     AH,0
        INT     1CH

        MOV     AX,0A000H
        MOV     DS,AX
        MOV     BX,5
        MOV     SI,70*2
        MOV     BYTE PTR [SI-5*2],'('   ;顔文字の表示
        MOV     BYTE PTR [SI-4*2],'^'
        MOV     BYTE PTR [SI-3*2],'^'
        TEST    BYTE PTR ES:[BX+2],1
        JZ      SKIPEYE                 ;秒が偶数ならウインクさせない
        MOV     BYTE PTR [SI-3*2],'-'
SKIPEYE:
        MOV     BYTE PTR [SI-2*2],';'
        MOV     BYTE PTR [SI-1*2],0
        MOV     BYTE PTR [SI+2*2],':'
        MOV     BYTE PTR [SI+5*2],':'
        MOV     CX,3
PUTNUM:
        PUSH    CX
        MOV     AL,ES:[BX]
        MOV     AH,AL
        MOV     CL,4                    ;BCD値を文字に変換(十の位)
        SHR     AL,CL
        ADD     AL,'0'
        MOV     [SI],AL                 ;VRAMへ書き込み
        AND     AH,0FH                  ;BCD値を文字に変換(一の位)
        ADD     AH,'0'
        MOV     [SI+2],AH               ;VRAMへ書き込み
        INC     BX
        ADD     SI,3*2
        POP     CX
        LOOP    PUTNUM
ENDTIMER:
        POP     ES
        POP     DS
        POP     SI
        POP     CX
        POP     BX
        POP     AX
        IRET
```

『超常駐的時間計測報知器』のプログラム・リスト

```
100 '///////////////////////////////////////////////////////////////////
110 '   「超常駐的時間計測報知器」 Version 1.0  Copyright(C) 1997 K.Hamamoto
120 '          ※「重大な警告」を必ず読んで下さい(ハングっても知らないよ)。
130 '///////////////////////////////////////////////////////////////////
140 DEF SEG=&H10:OFFSET=8:DLINE=0:READ BINARY$
150 WHILE BINARY$<>"END":READ TRUESUM:SUM=0
160   FOR I=1 TO LEN(BINARY$) STEP 2
170     CODE=VAL("&H"+MID$(BINARY$,I,2))
180     POKE OFFSET,CODE:OFFSET=OFFSET+1:SUM=SUM+CODE
190   NEXT I:DLINE=DLINE+1:READ BINARY$
200   IF SUM<>TRUESUM THEN PRINT "DATA文の";DLINE;"行目に入力ミス":END
210 WEND:POKE 0,1:POKE 1,1
220 CLOCK%=8:CALL CLOCK%:END
230 DATA 505351561E06B810008ED88EC0BE0000F684380410741B8A842A04A8027404C6,2849
240 DATA 440101A8047404C6440100A8087403C60400803C017403EB6B90B93200BB0800,2350
250 DATA B402CD1C807C0100745ABB0200B400CD1CB800A08ED8BB0500BE8C00C644F628,3252
260 DATA C644F85EC644FA5E26F64702017404C644FA2DC644FC3BC644FE00C644043AC6,3880
270 DATA 440A3AB9030051268A078AE0B104D2E80430880480E40F80C4308864024383C6,3142
280 DATA 0659E2E2071F5E595B58CF,1154,END
```

★夏にはやりたいゲームがたくさん出る。けどお金がない。トホホ…。(栃木県那須郡・**桑野　寛**19才)……【**影**：バイトだ，バイトしかないっ！今からがんばれば，まだ間に合うぞ！**編**：…あまりムリしないように…。】

X68000(X-BASIC V1.0以降)用



金塊集めのアクション・ゲーム

TAKE GOLD

テイク　ゴールド

礒山　直樹(19才)

内　容

ある日，ろくに仕事もせずに毎日ふらふらとしていた六八という男が，ある悪徳業者が山奥の洞窟に宝を隠しロボットの蛇に守らせているというのを何故か知り，その宝を盗むことにした。

遊びかた

ジョイスティックの上下左右で六八を移動し，ボタンで爆弾をセットします。爆弾は，威力が弱いのですぐ横の壁を壊すことしかできませんが，広い範囲にわたって爆発するので，爆弾を置いて爆発するまでの少しの時間，その場所から逃げてください。

このようにして画面中の宝を蛇に咬まれないように全部集め，次の部屋につながる洞窟にボタンを押して入ると1面クリアです。

結構難しいですが蛇の動きとタイミングさえつかめば何とかなると思います。必ずクリアできますので諦めずに頑張ってください。

言い遅れましたが，蛇は不死身ですが馬鹿です。

《第1表》主な変数表

gx	六八のX座標
gy	六八のY座標
tx	蛇のX座標
ty	蛇のY座標
hn	仮想画面
lf	命の数
rr	面の数

改造のアドバイス

面を自分で作ろうと言う人は右の表を参考にしてください。それから，面を付け足す人は510行のrr＝7に付け足した面数だけ足してください。

このゲームを2か月前からちょくちょくと作っていて当たり判定がうまくいかないなと思っていたら，ちょうど1992年5月号のロープ・スライムがこのゲームに似ていたので当たり判定の参考にさせてもらいました。

ゲームは初めての投稿なのでよろしくお願いします。

1	六八
2	はしご付の壁
3	はしご
4	蛇
5	
6	洞窟
7	蛇の移動をここまでで止める
8	宝
9	壁

CHECKER FLAG

Dr.D：ロー◯ランナーを思い出すのう。

編：爆弾で壁に穴を開けたりしますからね。あ，あれはビームだったかな？

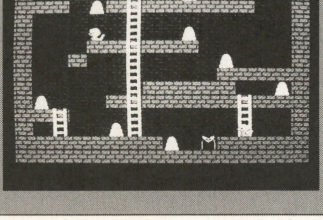
Dr.D：操作が少々難しいかのう。思いどおりに動かせないときがあるのう。ヘビの動きはもう少し遅いほうがバランスがいいと思うぞ。

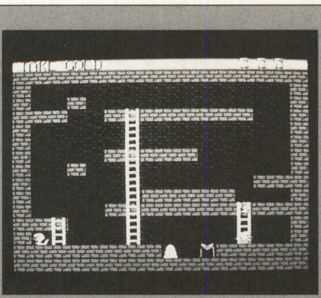
TAKE GOLD

PUSH BOTTAN

▲《写真1》金を手に入れろ！ですね

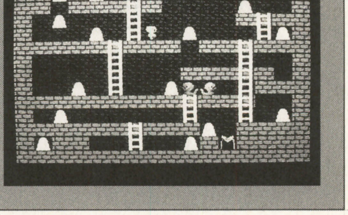
▼《写真2》ヘビに噛まれないように注意しよう





▲《写真3》クリア直前の画面。ここが難しい

▼《写真4》ステージ2です



★親もとを離れ，はじめての1人暮らし。テレビ，ラジオは違うけど，ベーマガは同じだった!!(感動)(石川県金沢市・**森本匠18才**)……

【影：はじめての1人暮らしで寂しくなる時，　そんな時，ベーマガを開ければホラ，いつもの面々が。CM作れそうだな～。】

『TAKE GOLD』のプログラム・リスト

```
   10 /** TAKE GOLD    by Naoki Isoyama ***
   20 /************* 初期設定 ***************
   30 screen 0,3,1,1
   40 int hn(15,15),tx(6),ty(6),tm(6),hh(6),gl(6),cp(15)
   50 int a,b,c,d,gg,gx,gy,ggx,ggy,st,ch,b1,b2,t1,t,ta,tt,gl
   60 int sx,sy,s1,s2,bb=0,lf=0,r,rr
   70 dim str cc(3)[64]
   80 m_init():for a=1 to 8:m_alloc(a,2000):m_assign(a,a):next
   90 m_trk(1,"q5@68v15o0g")
  100 m_trk(2,"q5@28v10o5g16")
  110 m_trk(3,"q5@28v15o5g2c2d2cd2cd2")
  120 m_trk(4,"q5@37v10o3¦:256p1c2r8c8c8r8p2c2r8c8c8r8:¦")
  130 m_trk(5,"q5@68o5v12c16c16c16c16c16o1v15g")
  140 m_trk(6,"q5@67v15o3c12c12")
  150 m_trk(7,"q5@32v15o7cgcgcgdfr5g15d15")
  160 m_trk(8,"t120v15@29¦:50o3c1d1>g3a3<c2r6:¦")
  170 /************* 面データ ***************
  180 dim str rm(10,12)={
  190 /******* 1
  200 "00000000000000","00990010800000","99089299999900","00000300000000","00704
300800000",
  210 "00099299900000","00900300008000","00000300009999","00000399999008","80009
299999299",
  220 "92000300000300","03008307074300","99999998069999",
  230 /******** 2
  240 "00407000000000","98980099900000","90999290000800","08000300000929","00080
310800038",
  250 "99992999099299","00003000000307","00003000999290","00803008040399","99999
999299200",
  260 "08000000300308","99999299980999","89900300896999",
  270 /******** 3
  280 "00089000400980","00009299992990","08889299992000","00929299992000","89030
300103090",
  290 "99999999929990","00000000030000","99900040030900","98992999929800","90903
000030090",
  300 "99992999999990","00000000000000","60000000000980",
  310 /******** 4
  320 "08060100000000","99992900400700","00003089982008","04073090002999","99903
008003800",
  330 "92999999999000","03008000000000","99929000000999","80030000009989","92999
000098989",
  340 "03000000989989","99299002999989","08300003099989",
  350 /******** 5
  360 "00000003070048","00408333189299","98993889290300","00003008309300","29999
999900900",
  370 "30000000990892","30000009009003","23800098908999","30980900890000","30099
006089000",
  380 "29999929008903","30400930099292","38888838889388",
  390 /******** 6
  400 "00003180040000","00802999992899","90993088003000","00003999993000","84003
070003000",
  410 "99992888883898","99999999999929","99999999999929","88889900408030","09999
999992998",
  420 "06000898892990","99039999999990","88030099880000",
  430 /******** 7
  440 "88040800010080","33383399992928","29999800003009","89098998003098","90309
909603989",
  450 "00380939992099","80304033333999","93333838333899","93338333333992","94333
833889408",
  460 "83383338338999","93333833333999","83338338338998",
  470 /******** 8
  480 "04000070880001","99889990300999","98992999999999","03889830000480","09939
039338389",
  490 "08900030989993","09999990008083","00899039299999","00999929999999","80000
000000000",
  500 "03889938333383","03339333833388","00069338388334" }
  510 rr=7:chara1():title()/*********面数この行
  520 /************* 画面制作 ***************
  530 func gn1()
  540 screen 0,3,1,1
  550 vpage(1):bg_fill(0,256):fill(0,0,255,255,0):symbol(75,125,"Waite a Moment"
,1,1,1,65535,0)
  560 sp_disp(0):bg_set(0,0,1):bg_scroll(0,0,0)
  570 for x=0 to 15:for y=1 to 15:hn(x,y)=0
  580 bg_put(0,x*2,y*2,264):bg_put(0,x*2+1,y*2,266)
  590 bg_put(0,x*2,y*2+1,265):bg_put(0,x*2+1,y*2+1,267):next:next
  600 for a=0 to 1:for b=0 to 15:hn(b,a*14+1)=9
  610 bg_put(0,b*2,a*28+2,260):bg_put(0,b*2+1,a*28+2,262)
  620 bg_put(0,b*2,1+a*28+2,261):bg_put(0,b*2+1,1+a*28+2,263):next:next
  630 for a=0 to 1:for b=0 to 13:hn(a*15,b+1)=9
  640 bg_put(0,a*30,b*2+2,260):bg_put(0,1+a*30,b*2+2,262)
```

```
  650 bg_put(0,a*30,b*2+3,261):bg_put(0,1+a*30,b*2+3,263):next:next
  660 for a=0 to 7
  670 line(0,a,255,a,rgb(10+a*3,10+a*3,10+a*3),65535)
  680 line(0,a+8,255,a+8,rgb(31-a*3,31-a*3,31-a*3),65535):next
  690 for a=0 to 2
  700 symbol(a+5,0,"TAKE GOLD",1,1,1,rgb(31-a*10,31-a*10,0),0)
  710 sp_set(100+a,210+a*15,16,521,3):next:gn2()
  720 endfunc
  730 /************* 画面制作2 ***************
  740 func gn2()
  750 g1={778,778,778,778,778,778,778}
  760 hh={1,1,1,1,1,1,1}
  770 gl=0:tt=0:t=0:gg=521:bb=0:ta=0
  780 for a=0 to 16:sp_set(a,0,0,256,3):next
  790 sp_disp(0):for b=0 to 12:for a=0 to 13
  800 hn(a+1,b+2)=val(mid$(rm(r,b),a+1,1)):next:next
  810 d=50:for b=2 to 14:for a=1 to 14
  820 switch hn(a,b)
  830 case 0:ch=264:break
  840 case 1:gx=a:gy=b:hn(a,b)=0:ch=264:break
  850 case 2:ch=268:break
  860 case 3:ch=272:break
  870 case 4:tx(tt)=a:ty(tt)=b:tt=tt+1:hn(a,b)=0:ch=264:break
  880 case 6:ch=304:break
  890 case 7:ch=264:break
  900 case 8:ch=276:gl=gl+1:break
  910 case 9:ch=260
  920 endswitch
  930 bg_put(0,a*2,b*2,ch):bg_put(0,a*2+1,b*2,ch+2)
  940 bg_put(0,a*2,b*2+1,ch+1):bg_put(0,a*2+1,b*2+1,ch+3)
  950 next:next
  960 sp_disp(1)
  970 m_play(3):for a=0 to 10000:next:m_play(4):main()
  980 endfunc
  990 /************************
 1000 func main()
 1010 while 1
 1020 hebi():st=stick(1)
 1030 sp_set(0,gx*16+16,gy*16+16,gg,3):hantei()
 1040 ggx=(st=4)-(st=6):ggy=(st=8)-(st=2)
 1050 ww=hn(gx+ggx,gy+ggy):w1=hn(gx,gy+(ggy+1)/2):w2=hn(gx,gy):w3=hn(gx,gy+1):w4
=hn(gx,gy-1)
 1060 gg=(521*(ggx+1)/2+16905*-(ggx-1)/2)*abs(ggx)+(1-abs(ggx))*gg
 1070 if w2=8 then takara()
 1080 if w3=0 or w3=8 or w3=7 then gy=gy+1 else {
 1090 if ww<9 then gx=gx+ggx
 1100 if abs(ggy)=1 and w1¥2=1 and not(w4¥9+(1-ggy)/2)=2 then gy=gy+ggy
 1110 if strig(1)=1 then {
 1120 if bb=0 and st=0 and w1<2 then dm1()
 1130 if w2=6 and ta=gl then takara2()
 1140 }}
 1150 if bb>=1 then dm2()
 1160 endwhile
 1170 endfunc
 1180 /************* 蛇移動 ***************
 1190 func hebi()
 1200 for a=0 to tt-1:t=t+1
 1210 sp_set(t+10,tx(a)*16+16,ty(a)*16+16,g1(a),3)
 1220 ww=hn(tx(a)+hh(a),ty(a)):w1=hn(tx(a)+hh(a),ty(a)+1):w2=hn(tx(a),ty(a)+1)
 1230 hh(a)=hh(a)*sgn(-(ww¥7)*2+1):g1(a)=(778*(hh(a)+1)/2+17162*(1-hh(a))/2)
 1240 tx(a)=tx(a)+hh(a)*sgn(w2):ty(a)=ty(a)+(1-sgn(w2))
 1250 hh(a)=hh(a)*sgn(sgn(w2)*2-1)
 1260 if gx=tx(a)-hh(a)*(w2/w2) and gy=ty(a) then die()
 1270 next:t=0
 1280 endfunc
 1290 /************** 判定  ***************
 1300 func hantei()
 1310 c=0:while c<>tt
 1320 if gx=tx(c) and gy=ty(c) then die()
 1330 c=c+1
 1340 endwhile
 1350 endfunc
 1360 /************* 爆弾配置 ***************
 1370 func dm1()
 1380 sx=gx:sy=gy:bb=1:sp_set(1,gx*16+16,gy*16+16,518,3)
 1390 endfunc
 1400 /************* 爆弾爆発 ***************
 1410 func dm2()
 1420 if bb>6 then {
 1430 if bb=7 then {
 1440 m_play(1):sp_set(1,sx*16+16,sy*16+16,776,3):b1=0:b2=0
 1450 if gx=sx and gy=sy then die()
 1460 for c=1 to 3
```

★秋葉原のマップをベーマガのオリジナルで作ってほしい‼(静岡県賀茂郡・**清水健一17才**)……【**影**：コレ，昔ベーマガ付録のCD-ROMでやったことがあるよねー。**つぐ美**：そういえばCD-ROMはどうなっちゃったんでしょう。**影，編**：ぐーっ，ぐーっ(汗)】

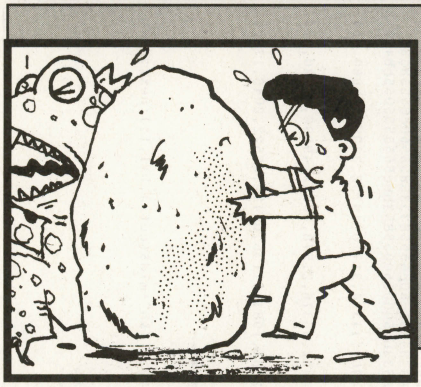
```
 1470 if hn(sx+b1,sy)<9 then {
 1480 b1=b1+1:if gx=sx+b1 and gy=sy then die()
 1490 sp_set(2,sx*16+b1*16+16,sy*16+16,17159,3):sp_set(3+b1,sx*16+b1*16+16,sy*16
+16,776,3) }
 1500 if hn(sx-b2,sy)<9 then {
 1510 b2=b2+1:if gx=sx-b2 and gy=sy then die()
 1520 sp_set(6,sx*16-b2*16+16,sy*16+16,775,3):sp_set(7+b2,sx*16-b2*16+16,sy*16+1
6,776,3)   }
 1530 next
 1540 }}
 1550 if bb=8 then {
 1560 for a=1 to 10:sp_set(a,0,0,256,3):next
 1570 sp_set(30,0,0,256,3):bb=0
 1580 ww1=hn(sx+1,sy):ww2=hn(sx-1,sy)
 1590 if ww1=9 and (sx+1)<15 then {
 1600 hn(sx+1,sy)=0
 1610 bg_put(0,sx*2+2,sy*2,264):bg_put(0,sx*2+3,sy*2,266)
 1620 bg_put(0,sx*2+2,sy*2+1,265):bg_put(0,sx*2+3,sy*2+1,267)
 1630 }
 1640 if ww2=9 and (sx-1)>0 then {
 1650 hn(sx-1,sy)=0
 1660 bg_put(0,sx*2-1,sy*2,264):bg_put(0,sx*2-2,sy*2,266)
 1670 bg_put(0,sx*2-1,sy*2+1,265):bg_put(0,sx*2-2,sy*2+1,267)
 1680 }} else bb=bb+1
 1690 endfunc
 1700 /************** 宝を取る ***************
 1710 func takara()
 1720 ta=ta+1:hn(gx,gy)=0:m_play(2)
 1730 bg_put(0,gx*2,gy*2,264):bg_put(0,gx*2+1,gy*2,266)
 1740 bg_put(0,gx*2,gy*2+1,265):bg_put(0,gx*2+1,gy*2+1,267)
 1750 endfunc
 1760 /********** 宝を全部取った **************
 1770 func takara2()
 1780 if r=rr then ending() else r=r+1:ta=0:m_play(7):for a=0 to 20000:next:gn2(
)
 1790 endfunc
 1800 /********** 死んだ時の処理 **************
 1810 func die()
 1820 for a=1 to 30:sp_set(a,0,0,256,0):next
 1830 m_play(6):sp_set(100+lf,210+lf*15,16,256,3)
 1840 if lf=2 then {
 1850 fill(0,0,255,255,0):symbol(75,120,"GAME OVER"1,1,2,65535,0):lf=0:r=0
 1860 for a=0 to 255:bg_scroll(0,0,a):for b=0 to 30:next:next
 1870 sp_disp(0):for a=0 to 20000:next:title() }
 1880 lf=lf+1:for a=0 to 10000:next:gn2()
 1890 endfunc
 1900 /*********** E N D I N G **************
 1910 func ending()
 1920 screen 0,3,1,1:vpage(0):sp_disp(0):sp_off(1,127):bg_fill(0,0)
 1930 for a=0 to 50:pset(int(rnd()*255),int(rnd()*140),int(rnd()*65535)+1):next
 1940 circle(180,50,30,rgb(30,30,0 ),0,360,256):circle(90,230,180,rgb(0,20,0),0,
360,150)
 1950 paint(180,50,rgb(31,31,0)):paint(90,230,rgb(0,20,0))
 1960 sp_set(0,100,130,523,3):sp_disp(1):vpage(1):m_play(8)
 1970 for a=0 to 20000:next:symbol(0,50,"六八は、この後裕福な生活を送った",1,1,1
,65535,0)
 1980 for a=0 to 10000:next:symbol(100,80,"が、",1,1,1,65535,0)
 1990 for a=0 to 10000:next:symbol(0,110,"女にだまされ、又一文なしになった",1,1,
1,65535,0)
 2000 for a=0 to 10000:next:symbol(0,140,"そして、宝を求めまたどこかへ・・・",1,
1,1,65535,0)
 2010 for a=0 to 25000:next:vpage(0):for a=0 to 15000:next:sp_disp(0):lf=0:r=0:t
itle()
 2020 endfunc
 2030 /*********** タイトル表示 **************
 2040 func title()
 2050 vpage(1):home(0,0,256):fill(0,0,255,255,rgb(0,0,10)):m_stop()
 2060 c=0:d=0:for b=0 to 1:for a=0 to 15
 2070 c=rgb(a*2*b,a*2*b,0):d=rgb(a*2*b,a*2*b,a*2*b)
 2080 symbol(a¥2+10+b*5,40+a¥3+(b*5),"TAKE GOLD",3,5,1,c,0)
 2090 symbol(a¥2+35+b*5,190+a¥3+(b*5),"PUSH BOTTAN",2,1,1,d,0)
 2100 next:next:m_play(5):for a=0 to 255:home(0,0,255-a):next
 2110 while st<>1
 2120 if strig(1)=1 or strig(1)=2 then st=1:gn1()
 2130 endwhile
 2140 endfunc
 2150 /********* スプライトデータ **************
 2160 func chara1()
 2170 sp_init()
 2180 symbol(75,125,"Waite a Moment",1,1,1,65535,0)
 2190 cc(0)="0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000"
 2200 cc(1)="0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000"
 2210 cc(2)="0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000"
```

```
 2220 cc(3)="0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000"
 2230 chara2(0)
 2240 cc(0)="3333333333333333113111112231111211311111113111111131111111311111"
 2250 cc(1)="1132111112311111333333333333333322111131111111321111113111111131"
 2260 cc(2)="1111113111111131111111321111113133333333333333311311111111322211"
 2270 cc(3)="1131111111322111113211111131111111322111113111111333333333333333"
 2280 chara2(1)
 2290 cc(0)="5555555555555555353344544444543335333353344453333353333543345cc3"
 2300 cc(1)="55555555555555554444533335333354344453333533335333345c334543353"
 2310 cc(2)="5555555555555555354443543344543335344453344 45c3335333354444453333"
 2320 cc(3)="5555555555555555544435333354443533444c433354333534c33c44335333354"
 2330 chara2(2)
 2340 cc(0)="3367833333789331167831122378932116783111137893111678866666778931"
 2350 cc(1)="1167877777789313367833333789332267831111178932116783111117 8931"
 2360 cc(2)="1167831111789311167832211178931336783333337893311678866666778931"
 2370 cc(3)="1167877777789311167832222378931116783111137893133678333333378933"
 2380 chara2(3)
 2390 cc(0)="5567855555789553567845444478933356783333337893335678866666778933"
 2400 cc(1)="5567877777789554467833335378954346783333537895333678333454 78953"
 2410 cc(2)="5567855555789553567835433478933356784533447893335678866666778933"
 2420 cc(3)="5567877777789554467833335478953346784333547895343678443353 78954"
 2430 chara2(4)
 2440 cc(0)="55555555555555555353344edde44543335333e666de453333533 3d6dedd45cc3"
 2450 cc(1)="5555e66d6dde55554444d6d6dded33543444dd6dddde335333346edddddd3353"
 2460 cc(2)="555edd6ddddde5553546dddedd6ed433353d6ddddedddc33353dddd6ddddd333"
 2470 cc(3)="554dddddddddd55544ed6ddddddde5334ddedeed6dddd534cdddddddddedd54"
 2480 chara2(5)
 2490 cc(0)="000000000000e0e000000000000000000e000000ffbd002e000000fffccc2200e0"
 2500 cc(1)="000ffcccc2ccc0e0000ffcccccccc00000bbcccccccced0e00fcccccccccd00"
 2510 cc(2)="00fcccccccccde000bccccccccccd0000dccccccccccd0000dcccccccccccd00"
 2520 cc(3)="000ccccccccccd000000dcccccccdd0000000dcccccdd000000000ddd d000000"
 2530 chara2(6)
 2540 cc(0)="0000000007000700000077007777077700778778778777880778898888988888"
 2550 cc(1)="0788999999999989788899999a999a997789999a9aaa9aaa07899aaaaaaaaaa"
 2560 cc(2)="77899aaaaaaaaaaa78999aaa9aaaa9a90789999a999999990789998999988998"
 2570 cc(3)="0778998888889888007898888877788700778888777778700000787700007770"
 2580 chara2(7)
 2590 cc(0)="0077000007000700777777007777077778888778778777888899998888988888"
 2600 cc(1)="9999999999999999899a9a9a999a999a99aaaaaa9a9aaa9aaaaaaaaaaaaaaaaaa"
 2610 cc(2)="aaaaaaaaaaaaaaaaaa9aaaaa9aaaa9a9a999999a999999999899998999988998"
 2620 cc(3)="8888998888889888788898888877788707778888777778700007707700007770"
 2630 chara2(8)
 2640 cc(0)="0003111122000000000111222320000000412223333200000001222333332000 0"
 2650 cc(1)="004aaaa6fc50000000095a55fc7000000000755557800000000000006600000000"
 2660 cc(2)="0000422234000000000032122340000000003111223000000000031112230000 0"
 2670 cc(3)="0000885888000000000000888880000000000000650000000000000004444000000"
 2680 chara2(9)
 2690 cc(0)="00000000000000000000000000000000000000004f114000000000001ff1112400"
 2700 cc(1)="00000411111122000000f11112222000000011 12f62240000000041112f624000"
 2710 cc(2)="0000411223f207700140041122237700 01f400412233300004210003224 00000"
 2720 cc(3)="0021400422340000002110442223400000422112222340000000222222234 0000"
 2730 chara2(10)
 2740 cc(0)="0003111122000000000111222320000000412223333200000001222333332000 0"
 2750 cc(1)="0049aaaaaa500000000099aaaa57000000000079955700000000000006600000000"
 2760 cc(2)="00000322300000000000022223000000000ccc2222223000000000002222223000 00"
 2770 cc(3)="0cc7822228870000ccc5888888550000ccc458888554 40000ccccc88c5cc0000"
 2780 chara2(11)
 2790 cc(0)="55565955559565553536699339966433353366999966333335 3c99299299a3c3"
 2800 cc(1)="55c95899998b9a5544c55c8998bcba5434855c5885ccba533385bc555c5cca53"
 2810 cc(2)="5585c5500b5c585535850c55b055583335855c50c555583335855550c0555833"
 2820 cc(3)="55850000cc55585544a50500c05558533ba50005500558 53bbc5555555055bb4"
 2830 chara2(12)
 2840 cp={0,1664,1344,1024,704,320,65534,54964,44394,31710,49792,33088,18560,654
72,50688,22910}
 2850 chara3(1)
 2860 cp={0,42946,34496,26048,1024,51174,44832,36376,21578,40642,49096,42280,634
2,19026,1984,65534}
 2870 chara3(2)
 2880 cp={0,63488,55296,47104,38912,8456,12684,1984,51136,65472,65522,2046,1782,
1518,1254,65534}
 2890 chara3(3)
 2900 endfunc
 2910 /********** スプライト定義 **************
 2920 func chara2(c)
 2930 dim char p(255)
 2940 for a=0 to 3:for b=0 to 63:p(a*64+b)=val("&h"+mid$(cc(a),b+1,1)):next:next
:sp_def(c,p,1)
 2950 endfunc
 2960 func chara3(c)
 2970 for a=0 to 15:sp_color(a,cp(a),c):next
 2980 endfunc
```

★BM買って6年目，上京して1ヵ月の5月12日，常磐線にて，BMの広告を初めて見た!!実在したとは…。（東京都北区・**鈴木健司19才**）

……【**影：フッフッフッフ…そのとーり！東京の電車には，なんとベーマガの中吊り広告があるのだあ！すごいでしょ？**】

FX-890P/Z1/Z1GR用



敵を倒してドアから脱出！

移植版

プッシュ　ザ　ロック

Push the Rock 2

うさうさ(16才)

CHECKER FLAG

編：これはなつかしいですねー。

Dr.D：うむ。ポケコンに移植・アレンジしても十分楽しめるのう。ポケコン向きのプログラムを選定できる目を持っているということじゃな。

編：プログラムの勉強になるので，みなさんも，移植に挑戦してみてください。

昔のベーマガに載っていた「プッシュ・ザ・ロック」を移植してたらこんなになってました。

遊びかた

[4][6][8][2]で上下左右に動かして石を押して敵をすべてつぶすとドアが出てきます。それに入るとクリアです。

最後に

マップデータは，打ちまちがいに注意。

★参考にしたもの

昔のベーマガ

壊れぬなら
壊してみせよう
コンピュータ
んなことしなくていいわい

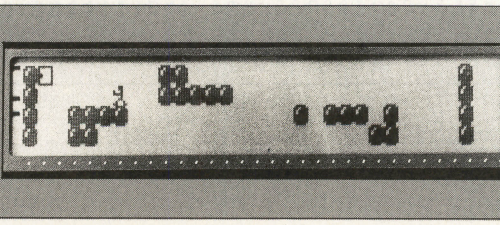
評…良い子はマネしちゃダメよ(つぐ美)

by 本名吉野

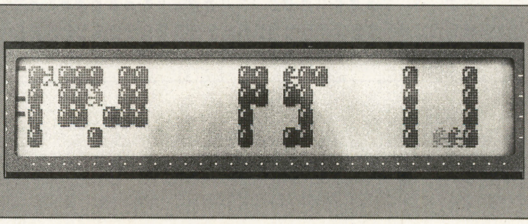
『Push the Rock2』のプログラム・リスト

```
10 CLS:CLEAR:DIM B(2),C(2),D(2),E(30,3:DEFCHR$(254)="FF99818181FF":DEFCHR$(2
55)="7ECFBFFFFF7E"
20 R=R+1:LOCATE 9,1:PRINT"<< ROUND";STR$(R;" >>";
30 READA$:C=0:D=0:FOR I=0TO19:B=64:A=ASC(MID$(A$,I+1,1))-33:FOR J=0TO5:B=B/2
:E(C,D)=SGN(A AND B:LOCATEC,D:PRINTMID$(" "+CHR$(255),E(C,D)+1,1);:IF C<29TH
EN C=C+1ELSE C=0:D=D+1
40 NEXT:NEXT
50 READE,F:FOR I=0 TO2:READ C(I),D(I:NEXT:A=E:B=F:G=0:H=0:B(0)=0:B(1)=0:B(2)
=0
60 LOCATEA,B:PRINTCHR$(252;
70 FOR I=0 TO 2:IF B(I)=0THEN LOCATEC(I),D(I:PRINT" ";ELSE110
80 IF E(C(I),D(I))=1THEN B(I)=1:LOCATE C(I),D(I):PRINTCHR$(255;:IF B(0)+B(1)
+B(2)=3THENLOCATE E,F:PRINTCHR$(254;:G=1:E(E,F)=0:GOTO110ELSE110
90 ON INT(RAN#*4+1GOSUB240,250,260,270:LOCATEC(I),D(I:PRINTCHR$(253;
100 IF A=C(I)AND B=D(I)THENH=1
110 NEXT
120 IF G=1THENIF A=E AND B=F THEN 280
130 IF H=1THEN290
140 K=VAL(INKEY$:IF K THEN LOCATEA,B:PRINT" ";:ON K GOTO,160,,180,290,200,,2
20
150 GOTO60
160 DEFCHR$(252)="0137FCFC3701":IF E(A,B+1ANDB<3THENIFB+1<3THENIF E(A,B+2)=0
THEN B=B+1:E(A,B)=0:E(A,B+1)=1:LOCATEA,B+1:PRINTCHR$(255;ELSE60ELSE60ELSEB=B
-(B<3
170 GOTO60
180 DEFCHR$(252)="3113D4FC0301":IF E(A-1,B ANDA>0THENIFA-1>0THENIF E(A-2,B)=
0THEN A=A-1:E(A,B)=0:E(A-1,B)=1:LOCATEA-1,B:PRINTCHR$(255;ELSE60ELSE60ELSEA=
A+(A>0
190 GOTO60
200 DEFCHR$(252)="0103FCD41331":IF E(A+1,B ANDA<29THENIFA+1<29THENIF E(A+2,B
)=0THEN A=A+1:E(A,B)=0:E(A+1,B)=1:LOCATEA+1,B:PRINTCHR$(255;ELSE60ELSE60ELSE
A=A-(A<29
210 GOTO60
220 DEFCHR$(252)="C127FCFC27C1":IF E(A,B-1ANDB>0THENIFB-1>0THENIF E(A,B-2)=0
THEN B=B-1:E(A,B)=0:E(A,B-1)=1:LOCATEA,B-1:PRINTCHR$(255;ELSE60ELSE60ELSEB=B
+(B>0
230 GOTO60
240 C(I)=C(I)-(E(C(I)+1,D(I))=0:DEFCHR$(253)="3D7FBEEA4909":RETURN
250 C(I)=C(I)+(E(C(I)-1,D(I))=0:DEFCHR$(253)="0949EABE7F3D":RETURN
260 IF D(I)<3THEN D(I)=D(I)-(E(C(I),D(I)+1)=0:RETURN ELSERETURN
270 IF D(I)>0THEN D(I)=D(I)+(E(C(I),D(I)-1)=0:RETURN ELSERETURN
280 LOCATE9,1:PRINT"<<  CLEAR  >>";:WAIT20:IF R=5THEN LOCATE9,1:PRINT"<<ALL
CLEAR>>";:END ELSE20
290 LOCATE9,1:PRINT"<<GAME OVER>>";:WAIT10:END
300 DATA A%1!"A(Q!"HA!OBEA!)B,1,0,5,3,23,3,12,0
310 DATA OQ-Q2MQ.A2NQ)A2C!*A2,1,0,5,1,16,1,27,3
320 DATA VA-9"KO-$`V'-@6LG)=",1,1,8,2,17,3,25,3
330 DATA BCD&"DXXPBC3EF"AAB"",15,0,3,3,21,3,27,3
340 DATA `U!)"B(]/^^(Y/^^_!-",1,1,8,1,17,0,25,0
```

▶《写真1》敵をやっつけると出口が見つかる

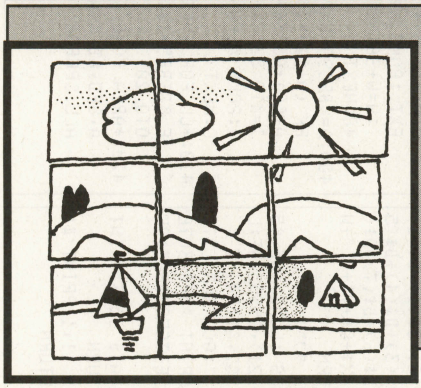


▶《写真2》パズル的要素もある迷路



★影さんの本職は何ですか？　なぜ仕事をしていないのに，いそがしいのですか?!(千葉県印西市・**岩井祐貴14才**)……【**影**：実は私はベーマガの御意見番で，どんな相談でもピタリと言い当てるのだ！**編集長**：影さん，影君の給料を下げたいのですが…。**影**：…。】

PC−E500シリーズ用



絵が動くぞ，パズルゲーム

パネルQ

御茶目菜子(27才)

このゲームはすっかりお馴染みとなった(本当か？)超高速描画システムOPASを使用したゲームの第4弾です。どんなゲームかというと「でき○んです」のようにバラバラになったパネルを元に戻して行くというよくありふれたものです。ただし，パネル数は9枚です。「9枚じゃあ簡単すぎてやってられねぇよ！」なんて言う人は甘い！なぜなら元の絵が動いているからなのです。しかも，OPASの威力により秒16コマの高速描画をしています。あなたは，このスピードについてこれるますか!!

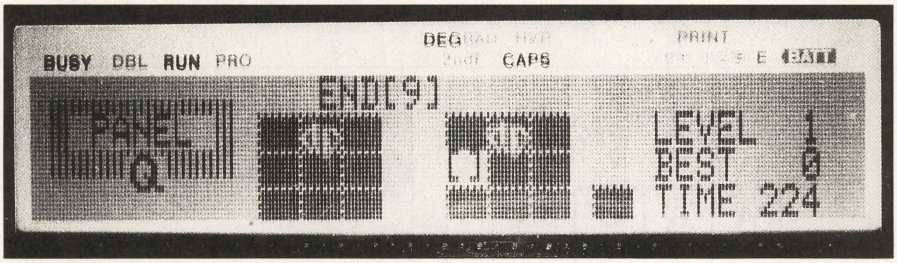
遊ぶ前に

このゲームはオールBASICですが，グラフィックデータを格納するためにマシン語エリアを9290バイト以上確保する必要があります。よく分からないという人はプログラム実行前に「RUN＊AREA」とすればOKです。あとはPOKE文のところを絶対に間違えないように入力してください。

プログラムを入力したら「RUN＊SET」としてグラフィックデータを作成します。このとき「DATA=」とグラフィックデータの入力を求めてきますが，ここでは何も入力せず⏎を押してください。データ作成には約9分(画面上の数字が35になれば終了）かかりますので気長に待ってください。

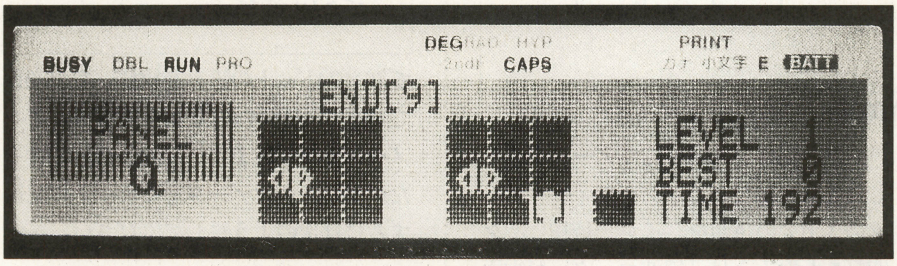
《第1表》主な変数表

B	ベストタイム
C	クリアフラグ
K	パネル移動用
L	レベル
M	押したキー
N	前回押したキー
O	BEEP ON／OFF
P	アニメーション制御用
T	タイム
X	空白部分のX座標
Y	空白部分のY座標
G$	音階演奏データ
M$	メッセージ用データ
W$	取り出したパネル
X$	見本のパネル
Y$	操作するパネル
Z$	全体表示用
D$( )	パネルデータ



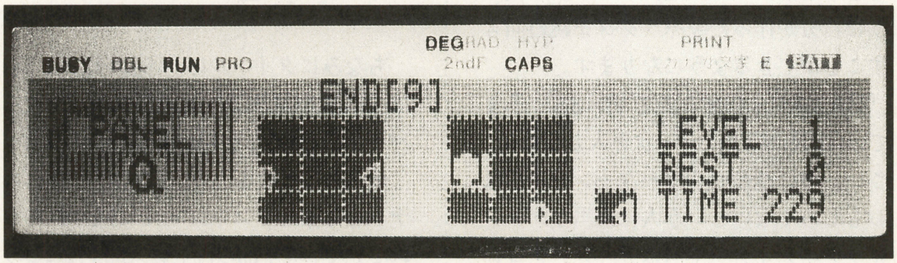
```
END[9]
PANEL      LEVEL   1
  Q        BEST    0
           TIME  224
```

▲《写真1》左が完成したときのパネルです



```
END[9]
PANEL      LEVEL   1
  Q        BEST    0
           TIME  192
```

▲《写真2》電波マークが飛び回っています



```
END[9]
PANEL      LEVEL   1
  Q        BEST    0
           TIME  229
```

▲《写真3》レベル1だけど結構難しいぞ

遊びかた

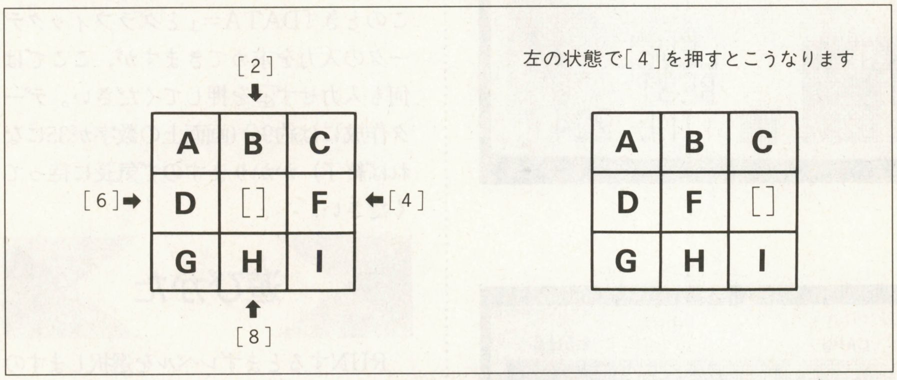
RUNするとまずレベルを選択しますので1〜8の数字(レベル9はレベル1〜8をすべてクリアしないと選択できません）を押してください。音のON／OFFはここで[B]を押せば行なえます。レベル入力後，パネルをシャッフルするため約5秒後にゲームが開始されます。

要はバラバラになった右の絵の見本と全く同じにすればいいのです。右の絵についてですが，9枚のパネルのうち一つを最初に右下に外してあります（でないとパネルが動かせないので…)。そして，外れた部分は空白「[]」になっています。この空白部分に操作説明図のように$\boxed{8}$$\boxed{2}$$\boxed{4}$$\boxed{6}$で上下左右にパネルをスライドさせて，「(空白部分以外は）完璧に左右の絵が同じになった！」と思ったら$\boxed{9}$を押し

★ついにXRGB-1を購入。パソコンのモニターに画面をうつすだけで，こんなにキレイになるとは！(大阪府寝屋川市・**久瀬真一18才**)
……【**つぐ美**：でもこれで恋愛シュミレーションをやると，ドットが目立って興ざめという噂も…。**影**：妄想力で補完してます。】

『パネルQ』のプログラム・リスト

```
1:'**********************
2:' PANEL Q
3:' OCHAMENAKO 97/04/26
4:'**********************
5:'
10:' ﾀｲﾄﾙ & ｼｮｷｾｯﾃｲ
20:GOSUB *:USING "###":D
   IM D$(&8):RANDOMIZE :
   OPEN "SCRN:"FOR OUTPU
   T AS #1
30:O=&1,A$=CHR$ &1C,B$=C
   HR$ &1D,C$=CHR$ &1E,D
   $=CHR$ &1F,E$=B$+B$+D
   $,P$=D$+B$+B$+B$+B$+B
   $+B$,Q$=A$+A$+A$+C$+C
   $,X$="ｱｲｳｴｵｶ"+P$+"ｷｸｹ
   ｺｻｼ"+P$+"ｽｾｿﾀﾁﾂ"
40:FOR I=&TO &8:D$(I)=CH
   R$ (177+I+I)+CHR$ (17
   8+I+I):NEXT
50:GOSUB *TL:M=&9,T=250,
   W=&BFBF5,X=RND &3-&1,
   Y=RND &3-&1,E=Y*&3+X,
   C=PEEK W:LOCATE &F,&1
   :PRINT "LEVEL (1-9)?"
   ;P$;P$;"BEEP[B] END[E
   ]"
60:K$=INKEY$ ,L=VAL K$:I
   F K$="Q"LET C=&FF ELS
   E IF K$="B"LET O=&1-O
   :LOCATE &F,&2:PAUSE "
   BEEP ";MID$ ("OFFON",
   O*&3+&1,&3):GOTO 50
70:IF K$="E"THEN *END EL
   SE IF K$<>HEX$ L OR (
   L=&9)*(C<&FF)THEN 60
80:CLS :W$=D$(E),D$(E)="
   []":LOCATE &9,&1:PRIN
   T "Wait a minute !":F
   OR I=&TO 99:K=RND 4:G
   OSUB 230:NEXT :GOSUB
   280
90:GOSUB *TL:B=PEEK (W+L
   +&1),Q=251-SGN L*36:P
   OKE &BFC93,&50*SGN L,
   Q,&B:GOSUB 320:LOCATE
    30,&1:PRINT "LEVEL";
   L;P$;B$;B$;"BEST ";B;
   P$;B$;B$;"TIME":GOSUB
    *T:IF L<9AND (C AND
   2^(L-&1))>&LOCATE 29,
   &:PRINT "<CLEAR >"
100:LOCATE &E,&:PRINT "E
    ND[9]":G$="KC9@":GOS
    UB *BGM
110:' ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ
120:FOR P=Q TO 251-SGN L
    STEP (L-(L=9)*7)/8
130:POKE 785556,P:GOSUB
    320:N=M,M=VAL INKEY$
    :IF M-N THEN 150
140:NEXT :T=T-1:GOSUB *T
    :IF T<1THEN 190ELSE
    120
150:IF M+1AND SGN M LET
    K=M*0.5:GOSUB 230:GO
    SUB 280:T=T-1:GOSUB
    *T:IF T<1THEN 190
160:IF M=9THEN 200ELSE 1
    40
180:' ｹﾞｰﾑ ｼｭｳﾘｮｳ
190:M$="TIME UP !",G$="K
    @CK":GOTO 210
200:D$(E)=W$,W$="  ":GOS
    UB 280:GOSUB 320:IF
    X$<>Y$ LET M$="GIVE
    UP !",G$="KPTPKPTPKK
    "ELSE M$="* CLEAR *"
    ,G$="TKTKTK@":IF T>B
     POKE W+L+1,T:IF L-9
    POKE W,2^(L-1)OR PEE
    K W ELSE M$=M$+P$+P$
    +"Congratulations!"
210:GOSUB *BGM:WAIT :LOC
    ATE &E,&:PRINT M$:WA
    IT &:GOTO 40
220:' ﾊﾟﾈﾙ ｲﾄﾞｳ ﾙｰﾁﾝ
230:ON K GOSUB 240,250,2
    60,270:F=Y*3+X,V$=D$
    (E),D$(E)=D$(F),D$(F
    )=V$,E=F:RETURN
240:Y=Y-SGN Y:RETURN
250:X=X+SGN (2-X):RETURN
260:X=X-SGN X:RETURN
270:Y=Y+SGN (2-Y):RETURN
280:Y$=D$(0)+D$(1)+D$(2)
    +P$+D$(3)+D$(4)+D$(5
    )+P$+D$(6)+D$(7)+D$(
    8),Z$=X$+Q$+Y$+" "+W
    $:RETURN
290:' ｶｸｼｭ ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ
300:*TL CLS :LINE (&5,&5
    )-(58,21),&5555,BF:L
    OCATE &2,&1:PRINT "
    PANEL ":GCURSOR (27,
    24):GPRINT "00003C7E
    C38191E37EFC8080":RE
    TURN
310:*T LOCATE 35,3:PRINT
     T:RETURN
320:LOCATE 11,1:PRINT #1
    ,Z$:RETURN
330:* CLS :LOCATE &F,&1:
    PRINT "OCHAME soft":
    LINE (85,5)-(158,17)
    ,X,BF:RETURN
340:*BGM FOR I=&1TO LEN
    G$:Z=ASC MID$ (G$,I,
    1)-25:BEEP 0,Z,20000
    /(90+4*Z):NEXT :RETU
    RN
350:*END A=&2000:KEY &,"
    INIT"+CHR$ &22+"SCRN
    :"+CHR$ &22+":CLS:PO
    .A,63"+CHR$ &D:POKE
    A,&3E:END
360:' ｸﾞﾗﾌｨｯｸ ﾃﾞｰﾀ ｻｸｾｲ
370:*SET CLS :W=&BD7B6,A
    $=CHR$ &8E+CHR$ &8E,
    A$=A$+A$+A$,B$="F7E3
    C9DDC0C0FF0101DDC9E3
    F7",C$="CDGKQKGDCBAB
    ",C$=C$+C$+C$:INPUT
    "DATA=";B$:GOSUB *:L
    OCATE &A,&3:PRINT "ﾀ
    ﾀﾞｲﾏ ﾃﾞｰﾀﾉ ｻｸｾｲﾁｭｳ !
    ":FOR G=&TO 35
380:LOCATE ,&:FOR I=&TO
    2:PRINT A$:NEXT :LOC
    ATE 9,&:PRINT G:Y=AS
    C MID$ (C$,G+1,1)-58
    :GCURSOR (G,Y):GPRIN
    T B$:GCURSOR (G-36,Y
    ):GPRINT B$:FOR J=&T
    O 2:LINE (&,J*8)-(35
    ,J*8),R,&5555:LINE (
    J*12,&)-(J*12,23),R,
    &5555:NEXT
390:FOR I=&TO 16STEP 8:F
    OR J=0TO 35:V=1,Z=0:
    FOR H=I TO I+7:Z=Z+P
    OINT (J,H)*V,V=V+V:N
    EXT :POKE W+J,Z:NEXT
     :W=W+36:NEXT :W=W+1
    48:NEXT
400:A=&BFC90,B=PEEK A+PE
    EK (A+&1)*256+PEEK (
    A+&2)*65536+198:FOR
    I=&TO 53:C=PEEK (B+I
    ):POKE &BFB66+I+I,C,
    C:NEXT
410:*CL FOR I=&TO &A:POK
    E &BFBF5+I,&:NEXT :G
    OTO 20
420:*AREA POKE &BFE03,&1
    A,&FD,&B,&4A,&24,&:C
    ALL &FFFD8
```



左の状態で［4］を押すとこうなります

《第1図》操作説明図

てください。ただし，違っていれば「ギブアップ」と見なされますので注意しましょう。このゲームは制限時間があり，跳ね回っている「電波マーク」が右に達するか，何かキー操作をするごとにタイムが1ずつ減っていきます。タイムが0になったときもゲーム・オーバーになるので注意が必要です。もう1度プレイする場合は⏎を押せばレベル入力画面に戻ります。ゲームを終了するときには，必ずレベル入力画面でEを押して終了させてください。もし，BREAKをした場合は「RUN＊END」とすればOKです。それから，ベストタイムを消したいときは「RUN＊CL」としてください。

では，「RUN＊SET」でデータ作成をしたときに出てきた「グラフィックデータの入力」の説明をします。最初に⏎を空打ちしたときは「電波マーク」が画面の中を跳ね回るというパターンになったと思います。この「電波マーク」の代わりに自分が作ったキャラクタを跳ね回らすことができるようになります。

「DATA=」のところで36×8ドットまでのGPRINT用のデータを入力してください。単に跳ね回らすパターンだけではおもしろくないという人は適当なグラフィックエディタ（本当はアニメーションエディタをつけたかったのですが，リストが長くなるのでやめてしまいました）で36×24ドットの絵を36枚描いて，380行で1枚ずつ表示すれば，好きなようにアニメーションできます。なお，自分で作ったグラフィックデータをカセットに記録するには次のようにしてください。

CSAVE M “(ファイル名)”,&BD7B6, &BFB21⏎

ちなみにタイトルの「パネルQ」の「Q」は「I.Q」「QUICK」から取ったもので，パネル数の「9」とも掛け合わせています。

最後になりましたが，このゲームシステムの考案とテストプレイに協力してくれたY大学理学部の村上賢太郎くんにこの場を借りてお礼申し上げます。

CHECKER FLAG

影：うおっ，絵が動いているではないかっ！

Dr.D：画面表示にマシン語を使っているからのう。ポケコンだってバカにできないのだ。

★いや〜，インターネットって，本当におもしろいものですね!!（神奈川県川崎市・**ヨシュア21才**）……【**影**：いや〜，ベーマガのホームページも本当におもしろいものですね！**編**：チャットもどきがハマるんですよ。たまに入ると時間を忘れてしまって，電話代が…。】

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋SC55シリーズ用

闘神伝2（とうしんでん）
～エリスのテーマ～

●栗田英樹

©TAKARA

子供扱しないでね！…あれ？

SPICE用リスト第４弾は，TAKARAの「闘神伝２」からエリスのテーマをお届けします。筆者は格闘ゲームはあまり得意ではありません。特に3D格闘ゲームは苦手です。しかし，それはそれ。得意か苦手かは選ぶキャラクターとは何の関係もありません。ちなみに筆者はエリス……ではなくモンドを使用していました。

そんなにやり込んでいるわけではないので，各キャラクターのBGMの対応を把握しきれていません。音楽トラックを順に聴いていて，気に入ってしまった曲が結果的にエリスのテーマだった，というわけです。

リストについて

今回は，ほとんどのシーケンスをマクロに登録して利用しています。そのせいでトラックデータ行よりもマクロ定義文のほうが圧倒的に量が多くなっています。パラメータ置換も大いに活用されていますので参考にしてみてください。このリストを作成した当初は1200行程度のリストでしたが，マクロ機能を用いることにより300行強にまで縮めることに成功しています。そのかわり，スペースの都合上非常に込み入ったリストになっていますので，入力時には#define文の内容を間違えないように注意してください。

また，今回は無限ループを付けていません。音楽トラックと同じように最後フェードアウトします。無限ループさせたい場合は，${S:w, 3} というフェードアウトを実現しているSPC命令を省いたのち，ループさせたい箇所を |:～:| で囲んでください。イントロの効果音は入れていません。

最後に

次回はシューティング･ゲームの曲を予定しています。でもひょっとしたら再び格闘ゲームになるかもしれません。

掲載リストについての質問等はE-mailでも受け付けています。

E-mail:hawata@ss.titech.ac.jp

『闘神伝２～エリアのテーマ』のミュージック・プログラム・リスト

```
;-----------------------------------------------------------------------
;       「闘神伝２」よりエリスのテーマ
;        データ入力     栗田英樹
;-----------------------------------------------------------------------
#include       <smfstd.smi>
#include       <smf_gm.smi>
#include       <rol_gs.smi>
#include       <yuu.smi>
;-----------------------------------------------------------------------
#copyright     "Copyright (C) TAKARA"
#music-name    "エリスのテーマ"
#programmer    "栗田英樹"
#instrument    "Roland SC-55 series"
;-----------------------------------------------------------------------
#division      48
#tempo         140
#beat          4/4,48,8
;-----------------------------------------------------------------------
#define S:s?1?2,256,-1
#define W:@{REM:"Initial wait"}
#define Name:@{TRACK-NAME:?1}
#define init:@{REM:"Bend range"} ${bend-range:?1} r2 ¥
             @{REM:"Bend set"} @B?2 r2 ¥
             @{REM:"Reverb send level"} ${rev-level:?3} r2 ¥
             @{REM:"Chorus send level"} ${cho-level:?4} r2 ¥
             @{REM:"Key shift"} ${key-shift:?5} r4
#define init-Nop:r2 r2 r2 r2 r4
;-----------------------------------------------------------------------
@s      001,-64,         192,192,0,       @e
@s      002,0,           144,144,-64,     48,1,-64,        0,0,0,   @e
@s      003,0,           1536,1,0,        1536,1536,-127,  @e
@s      004,8191,        384,384,-8192,   192,1,-8192,     0,0,0,   @e
;-----------------------------------------------------------------------
2       ${Name:"Drum (Bass Drum) & System"}      @z1
3       ${Name:"Drum (Snare Drum & Tomtom)"}     @z10    $W r098
4       ${Name:"Drum (Hihat & Cymbal)"}          @z10    $W r100
5       ${Name:"Bass"}                           @z1     $W r102
6       ${Name:"Synth. 1-A"}                     @z2     $W r104
7       ${Name:"Synth. 2"}                       @z3     $W r106
8       ${Name:"A.Piano"}                        @z4     $W r108
9       ${Name:"Strings"}                        @z5     $W r110
10      ${Name:"Brass"}                          @z6     $W r112
11      ${Name:"E.Guitar"}                       @z7     $W r114
12      ${Name:"Backing 1"}                      @z8     $W r116
13      ${Name:"Backing 2"}                      @z9     $W r118
14      ${Name:"Reverse Cymbal"}                 @z11    $W r120
15      ${Name:"Synth. Harp"}                    @z12    $W r122
16      ${Name:"Synth. 1-B"}                     @z13    $W r124
17      ${Name:"Percussion"}                     @z10    $W r126
18      ${Name:"E.Guitar (muted)"}               @z14    $W r128
;-----------------------------------------------------------------------
2       @{REM:"GS reset"}            ${ROLAND-GS-RESET:}           r4
2       @{REM:"Reset controllers"} ${RESET-ALL-CONTROLERS:}        r4
2       @{REM:"Reverb"} ${rev-mac:$03} ${rev-chr:$03} ${rev-lpf:$00}
2        ${rev-lev:$3E} ${rev-tim:$50} ${rev-dfb:$00} ${rev-stc:$00} r2
2       @{REM:"Chorus"} ${cho-mac:$02} ${cho-lpf:$00} ${cho-lev:$3C}
2        ${cho-fbk:$00} ${cho-del:$00} ${cho-rat:$28} ${cho-dep:$04}
2        ${cho-str:$7F} r2
2       @{REM:"Voice Reserve"}
2       ${voice-reserve:0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0} r84 @z10
;-----------------------------------------------------------------------
;                              Bend range, Bend set, Reverb, Chorus, Key shift
2,6,7,11,12,15,16,18           ${init: 2,  0,  40,   0,    0}
3,4,17                         ${init-Nop:}
5                              ${init: 2,  0,  40,   0,  -12}
8                              ${init: 2,  0,  60,   0,    0}
9                              ${init: 2,  0,  60,  24,    0}
10                             ${init: 2,  0,  40,  16,    0}
```

★ベーマガを読みだしてから，２年になります。ムス子と２人で，色々と読むところが違いますが，とにかくおもしろい，勉強になる。今では，息子のほうが一生懸命です!!（山梨県巨摩郡・**三木幸男42才**）……**【編：ベーマガは親子で読める雑誌。よろしく！】**

```
13                  ${init: 2, 0, 40, 32,    0}
14                  ${init:24, 0, 40,  0,    0}
;----------------------------------------------------------------------
2       @000 r1 v114 r1 w127 r1 p64 r1 M0                         r80
3            r1      r1      r1     r1                            r78
4            r1      r1      r1     r1                            r76
5       @033 r1 v080 r1 w127 r1 p64 r1 M0                         r74
6       @040 r1 v072 r1 w127 r1 p64 r1 M0                         r72
7       @@127
7       @016 r1 v084 r1 w127 r1 p64 r1 M0                         r70
8       @001 r1 v080 r1 w127 r1 p64 r1 M0                         r68
9       @048 r1 v100 r1 w127 r1 p64 r1 M0                         r66
10      @061 r1 v090 r1 w127 r1 p64 r1 M0                         r64
11      @027 r1 v060 r1 w127 r1 p24 r1 M0                         r62
12      @015 r1 v072 r1 w127 r1 p64 r1 M0                         r60-6
12                ${e-at2:-4} r2 ${e-rt2:-14} r2 ${random-pan:}   r2
13      @089 r1 v100 r1 w127 r1 p64 r1 M0                         r58
14      @094 r1 v100 r1 w127 r1 p64 r1 M0                         r56
15      @046 r1 v064 r1 w127 r1 p74 r1 M0                         r54-4
15                ${e-at2:-4} r2 ${e-rt2:-16}                     r2
16      @081 r1 v084 r1 w127 r1 p64 r1 M0                         r52
17           r1      r1      r1     r1                            r50
18      @028 r1 v040 r1 w127 r1 p84 r1 M0                         r48
;----------------------------------------------------------------------
2       i0 o2 @%1 L16 u100 @q0 q%2
3       i0 o2 @%1 L16 u080 @q0 q%2
4       i0 o2 @%1 L16 u070 @q0 q%2
5       i0 o3 @%1 L 8 u090 @q1 q%0
6       i0 o5 @%1 L 8 u096 @q1 q%1
7       i0 o4 @%1 L 8 u100 @q1 q%0
8       i0 o5 @%1 L 1 u080 @q1 q%0
9       i0 o5 @%1 L12 u090 @q1 q%0
10      i0 o4 @%1 L 0 u086 @q1 q%5
11      i0 o5 @%1 L 0 u100 @q1 q%2
12      i0 o4 @%1 L 0 u072 @q1 q%4
13      i0 o4 @%1 L 0 u080 @q1 q%0
14      i0 o4 @%1 L 1 u100 @q1 q%0
15      i0 o4 @%1 L 8 u096 @q1 q%1
16      i0 o5 @%1 L 8 u096 @q1 q%1
17      i0 o4 @%1 L 8 u084 @q0 q%2
18      i0 o4 @%1 L16 u120 @q1 q%6
;----------------------------------------------------------------------
;       Sequence
;----------------------------------------------------------------------
#define VR1:${voice-reserve:3, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0}
#define VR2:${voice-reserve:3, 1, 1, 0, 0, 0, 0, 1, 2, 0, 2, 2, 0, 0, 0}
#define VR3:${voice-reserve:3, 1, 0, 0, 0, 3, 5, 3, 0, 2, 0, 0, 0, 0, 0}
#define VR4:${voice-reserve:3, 1, 0, 2, 0, 0, 0, 0, 2, 0, 0, 0, 0, 0, 0}
#define VR5:${voice-reserve:3, 1, 0, 0, 2, 2, 0, 0, 0, 2, 0, 0, 0, 0, 0}
#define VR6:${voice-reserve:3, 1, 0, 0, 2, 2, 0, 0, 1, 2, 0, 1, 0, 0, 0}
#define VR7:${voice-reserve:3, 0, 0, 0, 0, 2, 5, 0, 0, 5, 4, 0, 0, 0, 0}
#define kick01:crrc rrcr rcrr rrcr
#define kick0A:L16 |:2 |:7 ${kick01:} :| crrc rrcr rcrr crcr :|
#define kick0B:L16 |:2 |:4 ${kick01:} :| : <> |:3 ${kick01:} :| ¥
        crrc rrcr rcrr rrrr :| |:3 ${kick01:} :| crrc rrcr rrrr rrcr
#define snare01:rrrr errr rrrr errr
#define snare02:rrrr err]e re[rr errr
#define snare0A:L16 |:7 ${snare01:} :| rrrr errr rerr eree |:7 ¥
        ${snare01:} :| bbbb e0&graa rafr e0&g($$-10)g($$-10)f($$-20)r
#define snare0B:r1 r1 L16 |:2 |:3 ${snare01:} :| rrrr errr rrer errr : ¥
        <> |:3 ${snare01:} :| rrrr erre rerr eree :| |:3 ${snare01:} :|¥
        rrrr er<cc> rbbr arg($$-20)g($$-20) L16 @[+15 @]-15 ¥
        |:2 ${snare02:} rrrr err]e re[rr : e0&<cc>br :| eree |:2 ¥
        ${snare02:} : rrrr err]e re[rr e0&a($$-15)a($$-15)g($$-20)r ¥
        :| rrrr er<cc> rbbr a($$-15)a($$-15)g($$-20)g($$-20)
#define hihat01:f+?1]]]f+[f+]f+ [f+rf+[f+ [f+r]]f+f+ [f+rf+r[
#define hihat02:f+]]]f+[f+]f+ [f+rf+[f+ [f+r]]f+f+ [f+ra+r[
#define hihat03:f+]]]f+[f+]f+ [f+rf+[f+ [f+r]]f+f+ [[<a($$-15)4>
#define hihat04:f+?1]]]f+[f+]f+ [f+rf+[f+ [f+r]a+8 f+r]f+]f+[[[
#define hihat05:f+]]]f+[f+]f+ [f+rf+[f+ [f+r]a+8 a+8a+8[
#define hihat0A:${hihat01:?1} ${hihat02:} ${hihat01:0&<e($$-20)>} ¥
        ${hihat01:16}
#define hihat0B:${hihat01:0&<a($$-15)>} ${hihat02:} ¥
        ${hihat01:0&<e($$-20)>} ${hihat03:}
#define hihat0C:|:2 ${hihat01:0&<c+($$-15)>} |:3 ${hihat01:16} :| : ¥
        ${hihat01:0&<a($$-15)>} |:2 ${hihat01:16} :| ${hihat03:} :| ¥
        ${hihat01:0&<a($$-15)>} |:3 ${hihat01:16} :| ¥
        ${hihat04:0&<c+($$-15)16>} |:2 ${hihat04:16} :| ${hihat05:} ¥
        ${hihat04:0&<e ($$-20)16>} |:2 ${hihat04:16} :| ${hihat05:}
#define conga01:rr dr rd rr
#define conga02:rrdr rr]d+[r rrd]d+[ rddr
#define bass01:?1 8r16?1 8r16?1 8.?1 8r16?1 16r16?1 16r16
#define bass02:?1 8r16?1 8r16?1 8.?1 8r16?2 ?1 8
#define bass03:?1 8r16?1 8r16?1 8.?1 8r16?1 8 r8
#define bass04:?1 8?4?1 8r16?1 8r16?1 8.?2?3,%4
#define bass0A:o3 L 8 |:2 ${bass01:e} ${bass01:c} > ${bass01:a} ¥
        ${bass01:f+} < ${bass01:d} > ${bass01:f+} < ${bass02:c,>b8<} : ¥
        ${bass02:d,c8} :| ${bass03:d}
#define bass0B:o3 L 8 |:2 ${bass04:e,d,c,r16} > ${bass04:b,a ,b,r16} ¥
        ${bass04:a,g,a,r16} ${bass04:g,f+,g,.} < ${bass04:e,d,c,r16} > ¥
        br16br16br16br16ab,%4 ${bass04:a,g,a,r16} ¥
        br16br16br16br16<c,%4>b,%4 < :| o3 L 8 |:2 |:2 ¥
        ${bass04:c,>b<,c,r16} :| : > ${bass04:g,f+,g,.} ¥
        ${bass04:g,a,b,.} < :| ${bass04:d,d,d,r16} dr16dr16dc4d4
#define Long01:?1& ?1
#define Long0A:o4 L 0 u080 |:2 ${Long01:e&g1} ${Long01:c&e1} ¥
        ${Long01:d&f+1} c&e1 d&f+1 :|
#define phrase01:b.a.b.<c.>ba b.a.b.<d.c>b,%5 g.a.g.b.,%5ag ¥
              f+.g.a.b.ab,%5
#define phrase02:g.f+.d&de4f+ g.f+.ga.g.a,%5 b.a.ga.g.a b.b.a&a2
#define phrase03:g.f+.d&de4f+ g.f+.ga.g.a,%5 b.a.b<c.>b.<d e.,%5e.d&d2>
#define phrase04:?1e&e4.f+g.f+.>b& b<b4b baga& agf+g& gf+e>b& bb<cd
#define phrase05:ee4e&eef+g f+f+e>b& b4b<g e.d+.e&e4d+e f+.g.a.b.ag
#define phrase06:b.b16&b4&b4.g a.g.<d&dc>b<c >b.a.b&b4&bf+ g.a.g&gaba
#define phrase07:b.b16&b4&b4.e g.e.f+&f+eag b.a16&a4&a4.f+ g.a.gab<dc>
#define phrase08:b.a.b.<c.>ba b.a.b.<d.c>b,%5 g.a.g.b.,%5ag ¥
              f+.g.ab.a.b,%5
#define phrase09:g.f+.d&de4f+ g.f+.ga.g.f+,%5 b.a.g&g<d4d dc>ba&a2
#define phrase10:g.f+.d&de4f+ g.f+.ga.g.a,%5 b.a.b<d.c.d e.,%5e.d&d2>
#define phrase11:?1e&e4.f+g.f+.d& db4b baga& agf+g f+f+ed& d>b<de
#define phrase12:re4e&eef+g f+f+ed& d4>b<g e.d+.e&e4d+e f+.g.a.b.ag
#define phrase13:g.f+.g.a.gf+ g.f+.g.b.ag f+4.g4.d4 e4.d4.g4
#define phrase14:f+2.g4 a4.g4.d4 e2.a4 g4.f+8&f+2
#define phrase15:${phrase06:} ${phrase07:} |:2 ${phrase08:} : ¥
        ${phrase09:} :| ${phrase10:}
#define back01:?1?1?2?2 ?1?1?1?1 ?2?2?1?1 ?1?1?2?2
#define back02:?1?1?2?2 ?1?1?1?1 ?2?2?2?1 ?1?1?2?2
#define back03:?1?1?2?2 ?2?2?2?2 ?2?2?1?1 ?1?1?1?1
#define back04:?1?1?2?2 ?2?2?2?2 ?1?1?1?1 ?1?1?2?2
#define back05:]rd0&f+d0&f+r d0&gd0&grd0&a rd0&ad0&ar d0&grd0&f+r[
#define back0A:o4 L 0 u072 |:2 ${back01:b&<e 16>,<e&g16>} < ¥
        ${back01:c& e 16 ,e&g 16} ${back01:g& b 16 , c&e16} ¥
        ${back02:g& b 16 ,c&e 16} ${back03:d& f+16 , a&b16} ¥
        ${back04:d& f+16 ,a&b 16} ${back01:g& b 16 , c&e16} ¥
        ${back01:a&<c 16>,d&f+16} > :|
#define back0B:p88 rggr f+f+r?1 r?1?1r ?2 p40 ${back05:}
#define cut01:?1 16r16]?1 16?1 16[?1 16r16]?1 16[?1 16r16?1 16r16]?1 ¥
              16[?1 16r16?1 16r16
#define cut02:?1 16r16]?1 16?1 16[?1 16]?1 16[?1 16?1 16r16?1 16r16]?1 ¥
              16[?1 16?1 16r8
#define cut03:?1 8r16?2 16r8?1 8r16?2 16r8?1 16r16?1 16r16
#define cut04:?1 8.?1 16?2r16?1 16?1 16r16?1 16]?2?2[?1 8]?2[r16
#define mute01:r?1?1r ?1?1r?1 r?1?1r ?1r?1?1
#define mute02:r?1?1r ?1?1r?1 r?1?1r r?1r?1
#define h:b0&<e0&g0&b0&<d16>>
#define guitar01:o5 L 0 u100 @[+20 @]-20 q%2 |:2 ${cut01:>b&<d} ¥
        ${cut01:>b&<d} > ${cut01:g&b} ${cut01:g&b} ${cut02:d&f+} ¥
        ${cut02:f+&a} ${cut03:e&g,d&f+} : d&f+8r16e&g8r16f+&a8&f+&a2 ¥
        < :| > d&f+8r16e&g8r16f+&a8r16g&b8r16f+&a16r16e&g16r16
#define guitar02:o5 L 0 u080 @[+20 @]-20 q%0 |:2 |:2 ¥
        ${cut04:>b&<d,q%10>e&g16<q%0} ${cut04:>b&<d,q%10>f+&a 16<q%0} :¥
        ${cut04:>a&<c,q%10>e&g16<q%0} > ${cut04: g& b,q%10 d &f+16 q%0}¥
        < :| ${cut04:>a&<c+,q%10>e&g16<q%0} ¥
        ${cut04:>b&<d+,q%10>f+&a16<q%0} :| |:8 r1 :|
#define harp01:o4 L 8 u100 |:2 ${phrase08:} g.f+.e.d.&d4 a.g.f+.b.ag ¥
        e4.g& gf+ga f+.g.a.b.ag :|
#define brass01:o4 L 0 u086 q%5 |:2 r4 e&g8r8 r2 r4 <r8e&g16e&g16> r2 ¥
        r4 r8e&g8 r2 r4 r8e&g16r16 e&g8.e&g16 r4 r4 r8c&b16c&b16 r2 r4 ¥
        r8f+&b16f+&b16 r2 <e&g&b16e&g&b16e&g&b16r16 r8e&g&b16e&g&b16 ¥
        r4 r8e&g&b16r16 r4 r8f+&a&<c16>f+&a&<c16> r16f+&a&<c16>r8 : ¥
        f+&a&<c8>r8> :| <f+&a&<c16>r16f+&a&<c16>f+&a&<c16>
#define brass02:o5 L 0 u072 q%5 |:2 r4 r8g&b&<d16>r16 r2 r4 ¥
        r8d&f+&a16d&f+&a16 r2 r4 r16e&g&b16e&g&b16e&g&b16 r2 r4 ¥
        r8d&f+&b16r16 d&f+&b8.d&f+&b8 r8. r4 r8g&b&<d16>r16 r2 r4 ¥
        r16d&f+&a16d&f+&a16d&f+&a16 r4 r16d&f+&a16r8 r4 ¥
        r8>a&<c+&g16>a&<c+&g16 r4 r16>a&<c+&g16r8 r4 r8>b&<d+&a16r16 ¥
        >b&<d+&a8.>b&<d+&a8 r8. :| o5 L 0 u072 q%5 |:2 |:2 r4 ¥
        r8c&e&g16c&e&g16 r4 : r4 :| r16c&e&g16r8 : r4 ¥
        r8>b&<d&f+16>b&<d&f+16 r2 r2 >b&<d&f+8.>b&<d&f+8r8. :| r4 ¥
        r8f+&a&<c16>f+&a&<c16> r2 r4.>a&<d&f+16r16 >g&<c&e4>a&<d&f+4
;----------------------------------------------------------------------

*       Drum (Bass Drum) & System
2       ${VR1:} r1 ${VR2:} ${kick0A:} ${VR3:} L 4 |:2 cccc :| |:2
2       ${VR4:} ${kick0B:} ${VR5:} L16 |:7 ${kick01:} :| crrc rrcr r2
2       ${VR6:} ${kick0A:} : ${VR7:} L 4 |:2 cccc :| :| ${VR6:}
2       ${S:w,3} ${kick0A:}

*       Drum (Snare Drum & Tomtom)
3       <cccr>araa raar gf($$-30)f($$-30)r
3       |:2 ${snare0A:} ${snare0B:} :| |:2 ${snare0A:} :|

*       Drum (Hihat & Cymbal)
4       <r2a2 o2 L16 @[+15 @]-15 |:2 ${hihat0A:16} ${hihat0B:}
4       ${hihat0A:0&<c+($$-15)>} ${hihat0B:} : <c+1> r1 ${hihat0C:} :|
4       <c+($$-15)0&>f+]]]f+[f+]f+ [f+]f+[f+]f+ [[f+r]f+f+ [f+ra+8[
4       f+]]]f+[f+]f+ [f+]f+[f+]f+ [[f+r]f+f+ [[<a($$-5)0&>]f+ra+8[
4       ${hihat0C:} |:2 ${hihat0A:16} ${hihat0B:}
4       ${hihat0A:0&<c+($$-15)>} ${hihat0B:} :|

*       Bass
5       r1 ${bass0A:} o3 L16 q%5 eeee rree r2 eeee rree reer eeee q%0
5       |:2 ${bass0B:} ${bass0A:} : r1 r1 :| ${S:w,3} ${bass0A:}

*       Synth. 1-A
```

★「MSXプログラム大全集」を出してほしいです‼(東京都狛江市・くるくるちょびん25才)……【編：こうやって見ていると，MSXファンってまだまだ多いんですねえ。Dr.D：出るも出ないもみんなの声しだい。みんな，要望のハガキを出すのじゃ！】

```
6       r1 o5 L 8 u096 |:2 ${phrase01:} : ${phrase02:} :| ${phrase03:}
6       |:84 r1 :| ${S:w,3} |:16 r1 :|

*       Synth. 2
7       |:19 r1 :| o4 L 8 u100 ${phrase04:e.d+.} ${phrase05:}
7       ${phrase04:<d4.>} ${phrase05:} |:26 r1 :| o5 L 8 u080
7       ${phrase11:e.d+.} ${phrase12:} ${phrase11:e.e .} ${phrase12:}
7       |:24 r1 :| ${S:w,3} o3 L 8 u118 |:2 ${phrase13:} ${phrase14:} :|

*       A.Piano
8       |:35 r1 :| |:2 o5 L 8 u120 ${phrase15:} : <> |:18 r1 :| :|
8       ${S:w,3} |:16 r1 :|

*       Strings
9       |:17 r1 :| o4 L 0 u090 ${S:w,1} g&b&<e1&> g&b&<e1> |:16 r1 :|
9       o5 L 8 u090 ${phrase15:} o6 L16 u096 r1 rd>bg& ge8>b g4 e4
9       |:16 r1 :| o5 L 8 u090 ${phrase15:} ${S:w,3} |:16 r1 :|

*       Brass
10      r1 ${brass01:} o4 L16 u110 q%4 |:2 $h$h$h$h rr$h$h : r2 :|
10      r$h$hr $h$h$h$h ${brass02:} ${brass01:} o4 L16 u110 q%4
10      b0&<e0&g0&b0&<d16,%0>>rrr rr$h$h r2 r$h$h$h r$hr$h r$hr$h
10      $h$h$h$h ${brass02:} ${brass01:} ${S:w,3} ${brass01:}

*       E.Guitar
11      r1 ${guitar01:} o4 L 0 q%5 r1
11      g&b&<d16>g&b&<d16>g&b&<d16>g&b&<d16> r8g&b&<d8> r4 g&b&<d8>r8
11      |:2 ${guitar02:} ${guitar01:} : r1 r1 :| ${S:w,3} ${guitar01:}

*       Backing 1
12      r1 |:3 ${back0A:} : r1 r1 o4 L16 u108 q%0 @[+10 @]-10 |:2
12      ${back0B:g,braa} ${back0B:a,grbr} ${back0B:g,argr} p88
12      rc+0&ac+0&ar c+0&gc+0&grc+0&a rc+0&ac+0&ar c+0&grc+0&ar p40
12      rf+f+r aarg rb8. : arrr :| argr o5 L 0 u072 q%4 ${random-pan:}
12      |:2 |:2 ${back01:e&g 16, c&e16 } :| : <> |:2
12      ${back01:d&f+16,>g&b16<} :| :| ${back01:a&<c16>,d&f+16}
12      |:2 a&<c16> :| |:2 d&f+16 :| |:4 a&<c16> :| |:4 c&e16 :|
12      d&f+16d&f+16r16d&f+16 :| ${S:w,3} ${back0A:}

*       Backing 2
13      r1 ${Long0A:} o4 L 1 u090 ${S:w,1} e& e o4 L 1 u072 |:2 e >b0&<d
13      >a0&<e >g0&<d e >b0&<d >a0&<c+ >b0&<d+ :| |:2 o4 L 0 u064 |:2
13      ${Long01:c&e1} : ${Long01:d&f+1} :| d&f+1& d&f+2c&e4d&f+4
13      ${Long0A:} : o3 L 0 u096 e&g&b&<d&<d($$-30)1&>>
13      e&g&b&<d&<d($$-30)1&>>  o3 L 0 u096 ${S:w,2}
13      e&g&b&<d&<d($$-30)2.>>r4 o4 L 1 u072 >b0&<d >a0&<e >g0&<d e
13      >b0&<d >a0&<c+ >b0&<d+ e >b0&<d >a0&<c >g0&<d e >b0&<d >a0&<c+
13      >b0&<d+ :| ${S:w,3} ${Long0A:}

*       Reverse Cymbal
14      |:59 r1 :| @119 r%1 v100 r%1 w127 r%1 p24 r%1 M0 r%1 ${e-at2:6}
14      r%91 i0 o5 @%1 L 2 u064 @q1 q%0 c& c.r4 ${e-at2:0}
14      |:40 r1 :| ${S:w,3} |:16 r1 :|

*       Synth. Harp
15      r1 o4 L 8 u096 |:2 ${phrase01:} : ${phrase02:} :| g.f+.d&de4f+
15      g.f+.ga.g.a b.a.g.f+.gaf+.g.a.b.ag |:26 r1 :|
15      |:2 ${harp01:} : <> |:26 r1 :| :| ${S:w,3} ${harp01:}

*       Synth. 1-B
16      r1 o5 L 8 u096 |:2 ${phrase01:} : ${phrase02:} :| ${phrase03:}
16      |:84 r1 :| ${S:w,3} |:16 r1 :|

*       Percussion
17      r1 o4 L 8 |:16 ${conga01:} :| r1 r1 |:2
17      o4 L 8 |:2 |:4 ${conga01:} :| : <> |:4 ${conga01:} :| :|
17      |:4 ${conga01:} :| o4 L16 @[+15 @]-15 |:8 ${conga02:} :|
17      o4 L 8 |:18 ${conga01:} :| :| |:14 ${conga01:} :|

*       E.Guitar (muted)
18      |:19 r1 :| |:2 o4 L16 u120 |:2 |:2 ${mute01:e} ${mute01:f+} :
18      ${mute01:e} ${mute02:d} :| ${mute02:c+} ${mute02:d+} :| :
18      |:26 r1 :| :| |:24 r1 :| ${S:w,3} |:16 r1 :|

;-------------------------------------------------------------------------
2,3,4,5,6,7,8,9                  @%1 r1 @{REM:"End of track"} @e
10,11,12,13,14,15,16,17,18       @%1 r1 @{REM:"End of track"} @e
;-------------------------------------------------------------------------
;       end of file.
;-------------------------------------------------------------------------
;       以下は確認用データです。入力する必要はありません。
;
;       Trk:      Total: LP Start:    LP End:  LP Total
;         1:        0mc
;         2:    22848mc
;         3:    22848mc
;         4:    22848mc
;         5:    22848mc
;         6:    22848mc
;         7:    22848mc
;         8:    22848mc
;         9:    22848mc
;        10:    22848mc
;        11:    22848mc
;        12:    22848mc
;        13:    22848mc
;        14:    22848mc
;        15:    22848mc
;        16:    22848mc
;        17:    22848mc
;        18:    22848mc
;-------------------------------------------------------------------------

```

共通MIDI-MML言語「SPICE」システム

私たちBM音楽スタッフ一同は，さまざまな機種・環境で共通に使えるMML（Music Macro Language）システムを制作しました。その名も「SPICE」。このシステムは，現在インターネット上で公開されています。

共通MIDI-MML言語「SPICE」システムは，以下の特徴をもっています。

●MMLを変換してSMF（スタンダードMIDIファイル）を出力する。

●動作環境はX68000，MS-DOS，Windows95，およびNT（コンソール），すべての環境で同じMMLファイルを同じ方法で使用できる。

●対応音源は，GM，GS，XGが用意されているが，さらにユーザーが拡張することも可能。

●フリーウエアであり，配布規定を守るだけで，無料で使用できる。

「SPICE」システムは，以下のWEBページ上で公開されています。

URL＝http://www.shonan-inet.or.jp/~gorry/spice/

「SPICE」システムについての質問は，上のホームページから参照できる会議室か，以下のアドレスへのE-MAILで受け付けています。

E-MAIL＝gorry@shonan-inet.or.jp

「SPICE」システムを使用したミュージック・プログラムの投稿を本誌でも受け付けています。上記E-MAILか以下の宛先までご応募ください。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン
編集部「ミュージック・プログラム・コーナー」係

※この「SPICE」システムは，LHAで圧縮された形で配布していますので，高圧縮書庫管理プログラム「LHA」がないと解凍して使用できません。

LHAの入手方法は，いろいろですが，「吉崎栄泰のLHAワールド」のホームページでも入手可能です。以下にアドレスを紹介しておきます。

URL＝http://www.clione.co.jp/clione/lha/

★10円のせいで懐がすごく痛いです。わかりますよね。編集長!!（長野県佐久市・小林かおる17才）……**【編集長**：われわれだって胸がすごく痛いんだ。べつにその10円がわれわれの懐に入ってくるわけでもないし，私のせいではないんだぁ！**編**：編集長，落ち着いて。】

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋SC55シリーズ用

ビュウポイント
VIEWPOINT
~not ALL THERE~

●深津将生（16才）　©SAMMY

はじめに

この曲は以前NAGDRV用に送った曲を腕試しということでSPICE用に移植したものです。でも，細部は少し手直ししてあります。というわけで，NEO・GEOの傑作シューティング・ゲーム「VIEWPOINT」より，ステージ1BGM「NOT ALL THERE」です。

解　説

この曲を再生するにはSPICEシステム＋GS音源（できればSC-55以降）が必要となります。

曲について言うことは特にないのでプログラムについて解説させていただきます。まずこのプログラムではSPICEシステムの売りであるSPBをピッチベンドのみに使うという非常にもったいない使い方をしています。あとは，かなりリストがNAGしています。特にMMLの部分なんかはほとんどNAG版の物を流用しています。他にも，まだいくつか自分で意味が分かっていないコマンドが使われているので，もしかしたら必要のないコマンドや足りないコマンドがあるかもしれません。

最後に

今回は行き当たりばったりで作ったため，SPICEの力をうまく使うことができませんでした。とりあえずしばらく修行を積んでまた投稿したいと思います。

★参考にしたもの
- CDについていた楽譜
- 飯田貴士君の兄がPC98MIDI-MMLドライバで作った曲
- 以前自分がNAGDRVで作った曲
- BM'97年5月号の山内恵介氏のSPICE用「FAINAL FANTASYII Prelude」のリスト

GORRY先生より一言

「SPBをピッチベンドにのみ」というのはごく自然なことです。「必要なところで適切な命令を使える」ことが「使いこなす」ということです。むやみに機能に「使われる」ことはありません。

これが掲載されるころには，SPICEシステムのバージョンアップが予定されています。SC-88Proへの対応，UNIX（Linux／FreeBSDなど）版の追加，バグ修正などが行なわれています。また近々CMMへのCD-ROM収録が予定されています。

『VIEWPOINT』のプログラム・リスト

```
;------------------------------------------------
;
;            VIEWPOINT  [NOT  ALL  THERE]
;
;                     (C) SAMMY
;
;          Programed  by  M, Fukatsu
;
;------------------------------------------------
#include            <smfstd.smi>
#include            <smf_gm.smi>
#include            <rol_gs.smi>
;------------------------------------------------
#copyright          ” (C) SAMMY”
#music-name         ”VIEWPOINT  [NOT  ALL  THERE]”
#programmer         ”深津　将生”
#instrument         ”SC－55”
;------------------------------------------------
#division           48
#tempo              125
#beat               4/4,48,8
#FADEOUT-SPEED      128
;------------------------------------------------
#define             RC:@{REM:”REVERV SEND LEVEL”}   @G91,?1 r4 ¥
                       @{REM:”CHORUS SEND LEVEL”}   @G93,?2 r2
;------------------------------------------------
2                   @{TRACK-NAME:”Square”}
3                   @{TRACK-NAME:”square”}
4                   @{TRACK-NAME:”Detuned Or.1”}
5                   @{TRACK-NAME:”Synth Bass 4”}
6                   @{TRACK-NAME:”Tenor Sax”}
7                   @{TRACK-NAME:”TR-808 DRUM(BASS&SNARE)”}
```

★「ハロー C言語ワールド」のおかげでC言語プログラミングもかなり——出来るようにはまだまだですが，ヘタな入門書よりもわかりやすくて，大変助かってます。わかりやすいC言語講座をこれからも，お願いします。（広島県神石郡・迫田則幸20才）……【編：人気です！】

```
8                        @{TRACK-NAME:"TR-808 DRUM(808CHH&8080HH)"}
;-----------------------------------------------------------------------
@s       1,0,  12,12,0,128,128,4096,256,256,4096,0,0,0,@e          ;PICH BEND
;-----------------------------------------------------------------------
1                        ${ROLAND-GS-RESET:}                      r4
1                        ${RESET-ALL-CONTROLERS:}                 r4
2,3,4,5,6,7,8            ${BENDER-RANGE:2}                        r4
;-----------------------------------------------------------------------
2          @z1
3          @z2
4          @z3
5          @z4
6          @z5
7          @z10
8          @Z10
;-----------------------------------------------------------------------
2,3        ${RC:20,15}
4          ${RC:20,20}
5          ${RC:20,35}
6          ${RC:20,10}
7,8        ${RC:30,15}
;-----------------------------------------------------------------------
2,3        ${BANK-SELECT:1,0}
4,5        ${BANK-SELECT:8,0}
;-----------------------------------------------------------------------
;
2          @80 @%1 v110 u75  @q1 r1 l8  o4 p48 @B0 M0 r1 q%2
3          @80 @%1 v110 u75  @q1 r1 l8  o4 p80 @B0 M0 r1 q%2
4          @16 @%1 v105 u120 @q1 r1 l16 o4 p64 @B0 M0 r1 q%0
5          @39 @%1 v100 u90  @q1 r1 l8  o2 p64 @B0 M0 r1 q%0
6          @66 @%1 v105 u95  @q1 r1 l16 o4 p64 @B0 M0 r1 q%0
7          @25 @%1 v120 u100 @q1 r1 l4  o2 p64 @B0 M0 r1 q%0
8              @%1      u90  @q1 r1 l8  o2      @B0 M0 r1 q%0
;
;-------------------------Square
:
2          b-f16b-f16b-fb-16r16f16b-f16 <c>g16<c>g16<c>g<c16r16>g16<c>g16
2          b-f16b-f16b-fb-16r16f16b-f16 r1
2          |:0
2          b-f16b-f16b-fb-16r16f16b-f16 <c>g16<c>g16<c>g<c16r16>g16<c>g16
2          b-f16b-f16b-fb-16r16f16b-f16 <c>g16<c>g16<c>g-<c16r16>g-16<c>g-16
2          b-f16b-f16b-fb-16r16f16b-f16 <c>g16<c>g16<c>g<c16r16>g16<c>g16
2          b-f16b-f16b-fb-16r16f16b-f16 r1
2          b-f16b-f16b-fb-16r16f16b-f16 <c>g16<c>g16<c>g<c16r16>g16<c>g16
2          b-f16b-f16b-fb-16r16f16b-f16 <c>g16<c>g16<c>g-<c16r16>g-16<c>g-16
2          |:b-f16b-f16b-fb-16r16f16b-f16 <c>g16<c>g16<c>g<c16r16>g16<c>g16:|
2          :|
;
;-----------------------
;
3          gd16gd16gdg16r16d16gd16 ae16ae16aea16r16e16ae16
3          gd16gd16gdg16r16d16gd16 r1
3          |:0
3          |:3 gd16gd16gdg16r16d16gd16 ae16ae16aea16r16e16ae16:|
3          gd16gd16gdg16r16d16gd16 r1
3          |:4 gd16gd16gdg16r16d16gd16 ae16ae16aea16r16e16ae16:|
3          :|
;
;-------------------------Detuned Or. 1
;
4,5,6      |:4r1:|
;
4,5,6      |:0
;
4          @N-1g64&@N+0g8&g32.f8r2r8.drdfrgrgrara&a8<c8>
4          @N-1g64&@N+0g8&g32.f8r2r8.r8<crdrcr> @N-1b-64&@N+0b-8&b-32.a8.g8
4          @N-1g64&@N+0g8&g32.f8r2r8.drdfrgrgrara&a8g8
4          @N-1g64&@N+0g8&g32.f8r2r8. <r8ed+dc+rcrcc+d&d4>
4          @N-1a64&@N+0a2.....g2<c4d4> @N-1a64&@N+0a2.&a..g16f16e1
4          @N-1a64&@N+0a2.....g2<c4d4> @N-1a64&@N+0a2.....r8drdrdrd8.fr4
4          :|
;
;-------------------------Synth Bass 4
;
5          |:2|:2gr16gg16f:| ar16aa16g <dr16dc16d> |:2gr16gg16f:| ar16aa16g<d4d4>
5          |:2gr16gg16f:| ar16aa16g <dr16dc16d> |:gr16gg16f:| r1:|
5          :|
;
;-------------------------Tenor Sax
;
6          |:8r1:|
6          SB 1,124,-1 c+1c2f4g4 SB1,108,-1 c+2..c>b-a4.aga8.<c8.c+8
6          SB 1,124,-1 c+1c2f4g4 SB1,124,-1 c+1r8drdrdrd8.fr4
6          :|
;
:-------------------------Drum
;
7          |:3 cd8r16d16r16d16c8d8c16d16:| c4c4c4d16d16d16d16 ;ccc0&d8c16c0&d8c0&d8d16
7          |:0
7          |:15 cd0&c8r16d16r16d16c8d0&c8r16d16:|
7          cd0&c8r16d16r16d16r8d0&c16d16d16d16
7          :|
;
;-----------------------
;
8          |:2 rf+rf+16f+16rf+rf+16a+16:| rf+rf+16f+16rf+rf+16f+16 r1 ;r2rf+rf+16a+16
8          |:0
8          u80 o3a4 o2 u90 rf+16f+16rf+rf+16a+16
8          |:14rf+rf+16f+16rf+rf+16a+16:| rf+rf+16f+16rf+rf+16a+16
8          :|
```

★進歩は大事にしながら，既存の物も大事にしていく姿勢を保っていきたいと思います。（福岡県久留米市・水落正勝53才）……【**影**：くっうっ，イイこと言うなあ。そう，既存の物も大切にしなきゃ！**つぐ美**：で，影さん，昨日壊したパソコンの件ですけど。】

マイコンBASICマガジン
明日のスター・プログラマー

今月のベスト・プログラマー

編：Dr.が4月号のCHECKER FLAGでMAGローダーの投稿を募集したところ，たくさんきましたねぇ～。

Dr.D：予想以上の反響で驚いたぞい。

編：結果として掲載の栄冠を勝ち取ったのは，6月号で採用されたマイクロはげちゃびんさんの作品ですが，井上さん，サンタ山さん，DAIさんをはじめ，多数の投稿がありました。

Dr.D：同じテーマとはいえ，どの作品にも個性があって，どれを採用するかかなり迷ったのじゃが，投稿の早さ，実行速度，そしてBASICとマシン語両方で作ってくれた心意気を考慮して彼の作品を選ばせてもらったわけじゃ。

編：このようにテーマを決めて投稿を募集するのもおもしろい企画ですね。

Dr.D：テーマ自体を募集してもおもしろいかもしれんのう。

編：ご意見お待ちしております。では，今月のベスト・プログラムの発表です。

つぐ美：今月は紺野君作PC-98用「BOMB MASTER」に決定よ！

編：爆弾を連鎖的に爆発させてブロックを破壊するというアイデアはグーです。ゲームモードも2種類用意されていて，個人的にはパズルモードにはまっちゃいましたが，ストーリーモードもかなり遊べる完成度だと思います。

Dr.D：プログラムが長すぎるのが気になるが，まあ，いっか。

今月はもう一歩のところでしたで賞

●MSX/2/2+/TurboR用「消防やろう」／高島浩平（**Dr.D**：消防車を操作して，火事になっている建物の火を消すゲーム。アイデアはよかったが，リストがものすごく長くて載せられないのが残念。）

●PC-9801用「SPARK LORDS」／萩原大輔（**影**：イ○○ラ棒タイプやおにごっこタイプ，いろんなゲームが入ってるのはいいが，インパクトがいまいちかな？）

投稿ありがとう

伊東哉和／梶原重幸／峠　恒司／小寺昭吾／石田浩之／足達義昌／Grand Total／Team FA／門田明彦／紺野繁昭／道下恵輔／田中美津也／小池道直／ニヘイ昭夫／桃井智久／小笠原次郎／梁崎浩次／井原志朗／小野亮之／榎波　典／近藤彦一／KOBAYASHI SOFT／山辺弘毅／八島明里／上森大典／ルネサンス／見沢　修／沼崎琢弥／平川　昇／後藤伸靖／DAIBAN／永谷一正／今林祐介／WHITE&BLACK／奥山徹雄／CREATE STAR PRO／新谷清人／尾道和毅／上田章雄／若松健二郎／隈部保隆／赤木直樹／SAKURA／岩本幹生／小藤明浩／柳沢　均／菅野正吾／永田敬弘

※全員紹介できなくてごめんなさい。

影さんの
マジック・ボックス
（ワンテク&アイデア募集コーナー）

影：このコーナーは，みなさんのプログラミングに関するワンポイント・テクニックや，アイデアなどを紹介していこうというもの。投稿する際は，機種や動作環境なども しっかり明記してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部
「影さんのマジック・ボックス」係

今月のワンポイント・テクニック

★漢字読み込み放題　★テキスト画面で隠す
動作機種：FM TOWNS,FM TOWNS(監)
動作言語：F-BASIC386

文字出現！プログラム

```
10 CLS:SCREEN @0:RANDOMIZE TIME:DIM M%(10
000),M$(5922)
20 Q=0:FOR II=&H3500 TO &H7300 STEP &H100
30 FOR I=&H21+II TO
&H7E+II:Q=Q+1:M$(Q)=KNJ$(I):NEXT:NEXT
40 J=INT(RND*Q)+1:SYMBOL(0,0),M$(J),1,1,7
:PRINT"■"
50 FOR A=1 TO 15:GET@A(0,A)-(15,A),M%
60 PUT@A(150,30+20*A)-(470,30+20*A),M%,,
20,20:WAIT 20:NEXT
```

実行すると，大きな漢字が上から現れます。改造して自分のプログラムに組み込むなどして，利用してください。

このプログラムで使っているテクニックは，ふたつあります。一つは，20～30行です。漢字を5922字も得ています。漢字を使ったゲームを作るときに，役に立つかもしれません。

もう一つは，40行で行なっている，「グラフィック画面の文字をテキスト画面の文字で隠す方法」です。漢字が現れるまで，その漢字がどういう漢字なのか，わからないようにするときなどに役立ちます（他にも方法はありますが，この方法はおもしろいですよ）。テキスト画面の文字はGET@やPUT@などでは読み込まれないということを利用しています。

▲愛知県知立市・石田皓之

F・BASIC386の隠し機能！
（FM TOWNS／Ⅱ用　F-BASIC386 V2.1対応）

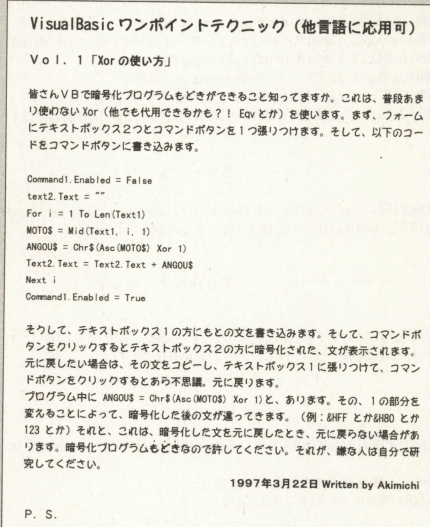
(1) BEEPの音の高さを変える
BEEP363523，音の高さ，音の長さ
（V1.1 L10のときからあり，よく知られています）

(2) CDのボリュームを変える
CD VOL 左音量，右音量
（それぞれ 0～127です）

(3) ファイル名の取得（コレは使える!!）
FILES"ファイルディスクリプタ",C,ARY&
※これで，変数ARY&(1)にカレントディレクトリのファイルの個数が入る。
FILES"ファイルディスクリプタ",N,ARY$
※これで，ARY$(1～[ファイル個数])にカレントディレクトリの全てのファイル名，サイズ，日付が，さらにV2.1 L20ならARY$(0)にカレント・ディレクトリが入る。

(4) DOSコマンドを呼び出す
```
¥RUN386.EXE -MAXREAL 65535 FB386.EXP -C
```
※上のバッチ・ファイル（TOWNS MENUのアイテムでもOK）からBASICを立ち上げて「SHELL」でDOSコンソールに，「SHELL"コマンド"」でDOSコマンドを実行。

▲大阪市・星元けんじゃ



VisualBasic ワンポイントテクニック（他言語に応用可）

Vol. 1「Xorの使い方」

皆さんＶＢで暗号化プログラムもどきができること知ってますか。これは、普段あまり使わないXor（他でも代用できるかも？！ Eqvとか）を使います。まず、フォームにテキストボックス２つとコマンドボタンを１つ張りつけます。そして、以下のコードをコマンドボタンに書き込みます。

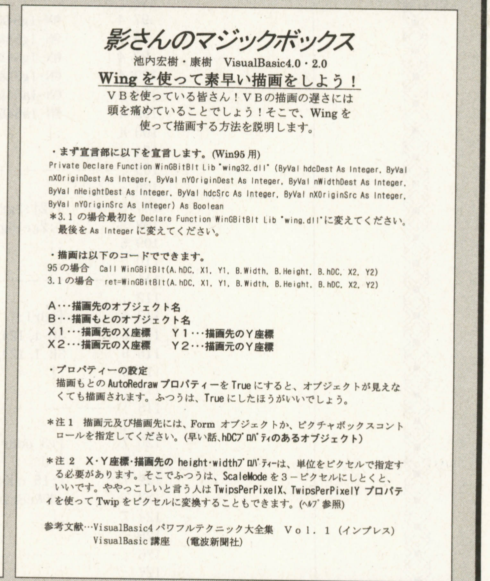
```
Command1.Enabled = False
text2.Text = ""
For i = 1 To Len(Text1)
MOTO$ = Mid(Text1, i, 1)
ANGOU$ = Chr$(Asc(MOTO$) Xor 1)
Text2.Text = Text2.Text + ANGOU$
Next i
Command1.Enabled = True
```

そうして、テキストボックス１の方にもとの文を書き込みます。そして、コマンドボタンをクリックするとテキストボックス２の方に暗号化された、文が表示されます。元に戻したい場合は、その文をコピーし、テキストボックス１に張りつけて、コマンドボタンをクリックするとあら不思議。元に戻ります。
プログラム中に ANGOU$ = Chr$(Asc(MOTO$) Xor 1)と、あります。その、１の部分を変えることによって、暗号化した後の文が違ってきます。（例：&HFF とか&H80 とか123 とか）それと、これは、暗号化した文を元に戻したとき、元に戻らない場合があります。暗号化プログラムもどきなので許してください。それが、嫌な人は自分で研究してください。

1997年3月22日 Written by Akimichi

P. S.
http://pweb.ar.aix.or.jp/~satoshi_akimichi/でＶＢのＡＰＩ特集やってます。
それと、ドラクエやロジック等のダウンロードもできます。

▲兵庫県宝塚市・秋道　聡



影さんのマジックボックス
池内宏樹・康樹　VisualBasic4.0・2.0
Wingを使って素早い描画をしよう！
ＶＢを使っている皆さん！ＶＢの描画の遅さには
頭を痛めていることでしょう！そこで、Wingを
使って描画する方法を説明します。

・まず宣言部に以下を宣言します。(Win95用)
```
Private Declare Function WinGBitBlt Lib "wing32.dll" (ByVal hdcDest As Integer, ByVal
nXOriginDest As Integer, ByVal nYOriginDest As Integer, ByVal nWidthDest As Integer,
ByVal nHeightDest As Integer, ByVal hdcSrc As Integer, ByVal nXOriginSrc As Integer,
ByVal nYOriginSrc As Integer) As Boolean
```
＊3.1の場合最初を Declare Function WinGBitBlt Lib "wing.dll"に変えてください。
最後をAs Integerに変えてください。

・描画は以下のコードでできます。
```
95の場合　 Call WinGBitBlt(A.hDC, X1, Y1, B.Width, B.Height, B.hDC, X2, Y2)
3.1の場合　ret=WinGBitBlt(A.hDC, X1, Y1, B.Width, B.Height, B.hDC, X2, Y2)
```

A…描画先のオブジェクト名
B…描画もとのオブジェクト名
X1…描画先のX座標　　Y1…描画先のY座標
X2…描画元のX座標　　Y2…描画元のY座標

・プロパティーの設定
描画もとのAutoRedrawプロパティーをTrueにすると、オブジェクトが見えなくても描画されます。ふつうは、Trueにしたほうがいいでしょう。

＊注１　描画元及び描画先には、Formオブジェクトか、ピクチャボックスコントロールを指定してください。(早い話、hDCﾌﾟﾛﾊﾟﾃｨのあるオブジェクト)

＊注２　X・Y座標・描画先のheight・widthﾌﾟﾛﾊﾟﾃｨｰは、単位をピクセルで指定する必要があります。そこでふつうは、ScaleModeを３－ピクセルにしとくと、いいです。ややっこしいと言う人はTwipsPerPixelX、TwipsPerPixelYプロパティを使ってTwipをピクセルに変換することもできます。(ﾍﾙﾌﾟ参照)

参考文献…VisualBasic4パワフルテクニック大全集　Vol. 1（インプレス）
　　　　　VisualBasic講座　（電波新聞社）

▲京都市・池内宏樹／康樹

で・ば・ぐ

●'97年6月号113ページから掲載のVisualBasic4.0用「スカッシュスカッシュ」のCHECKER FLAG中で，Dr.Dの最後のセリフ「……各サブ・ルーチン頭の“Picture”を削除すれば，VB2.0でもそのまま動作するぞ。」の，“Picture”は，“Private”の誤りです。●'97年6月号108ページから掲載のVisualBasic2.0用「ゼロヨンCAT」は，Windows3.1以降用です。●'97年6月号123ページから掲載のPC-9801用「居合い抜き」のリスト1とリスト2が逆になっていました。●'97年6月号146ページから掲載のPC-9801用ゲーム・ミュージック・プログラム「グラディウスⅢ」の©表記に誤りがありました。正しくは「©KONAMI」となります。読者ならびに，関係者のみなさまにご迷惑をお掛けしましたことをお詫びし，訂正いたします（編集部）。

COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE

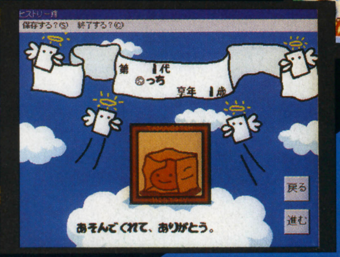
コンピュータ・エンターテインメント・サイド

GAS SPOUT
GOD THUNDER
IGNISION
INDIGNATION
IRON BULLET
JET STORM
LIGHT CROSS
LIGHTNING
METEOR
NAPALM
NEEDLE
NOILA-TEM
POISON
キャンセル
4/6
千歳秋吉
ASR
ЖΣΦΔ-МЫИΘ
キャンセル
システム設定
終了

どの魔法について
お教えしましょうか？

千歳秋吉
所持金　59 GOLD

TOTAL TIME
2'18"36
29
LIMIT
45
68127
Trick Grade
S
13815 Points
360 Great Spin Grab
SEARCHING
PENNYWISE


ヒストリー館
保存する？(S)
終了する？(C)
第 1代
っち
享年 1歳
戻る
進む

あそんでくれて、ありがとう。

BASIC MAGAZINE NEWS
●ピンク&光るゲームボーイが登場 … 179
●CESA大賞受賞記念版発売&COOL PADプレゼント／他 … 180
●キオスクでPS『ダービースタリオン』販売／他 … 181

メーカーのお得な情報が満載！
ゲームメーカー発行㊢小冊子を読もう！ … 182

コナミの新作4タイトル鋭意開発中
うぃん!! ウィン!! Windows … 184

ネットワークによる複数人同時プレイも実現！
X-WING vs TIE FIGHTER … 189

『ディアブロ』の魅力を伝える新連載
ディアブロ世界への誘い … 190

Falcom Windows95 NEWS第3回
ソーサリアンForever … 194

出場キャラクター決定！
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 … 195

前作から変更されたシステムを解説
ヴァンパイア セイヴァー短期集中講座 … 196

Trickをキメて高得点を狙え！
トップスケーター … 200

Fooすけのナンかチョーダイ！
第2回「怒首領蜂」 … 202

ベーマガ久々の女の子向け特集
アミュスベの占い&心理ゲーム探訪記 … 205

サターン最前線 … 208

プレイステーションJournal … 209

特別企画！ 年表付き「とこぷー」打ち明け話
とことんぷよぷよSUN … 210

パソコン・ゲームに思いを馳せて … 212

俺コレ・スーパーライトメンソール … 214

アタシを信じてコレ買って▼
アンジェリークSpecial2 … 216

これ1冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる！
97年6月に発売される全270本を収録
SUPER SOFT Hot Information … 217

ファイナルステージ … 259

ALL ABOUTシリーズ情報局 … 260

アーケード・ゲーム・ギャラリー 怒首領蜂 … 261

ストリートファイターEX plus新キャラ対戦講座 … 264

サイキックフォース命EX … 267

『フライトコマンダー』誌上対戦第2回
敵は死んだか白旗はまだかいな … 268

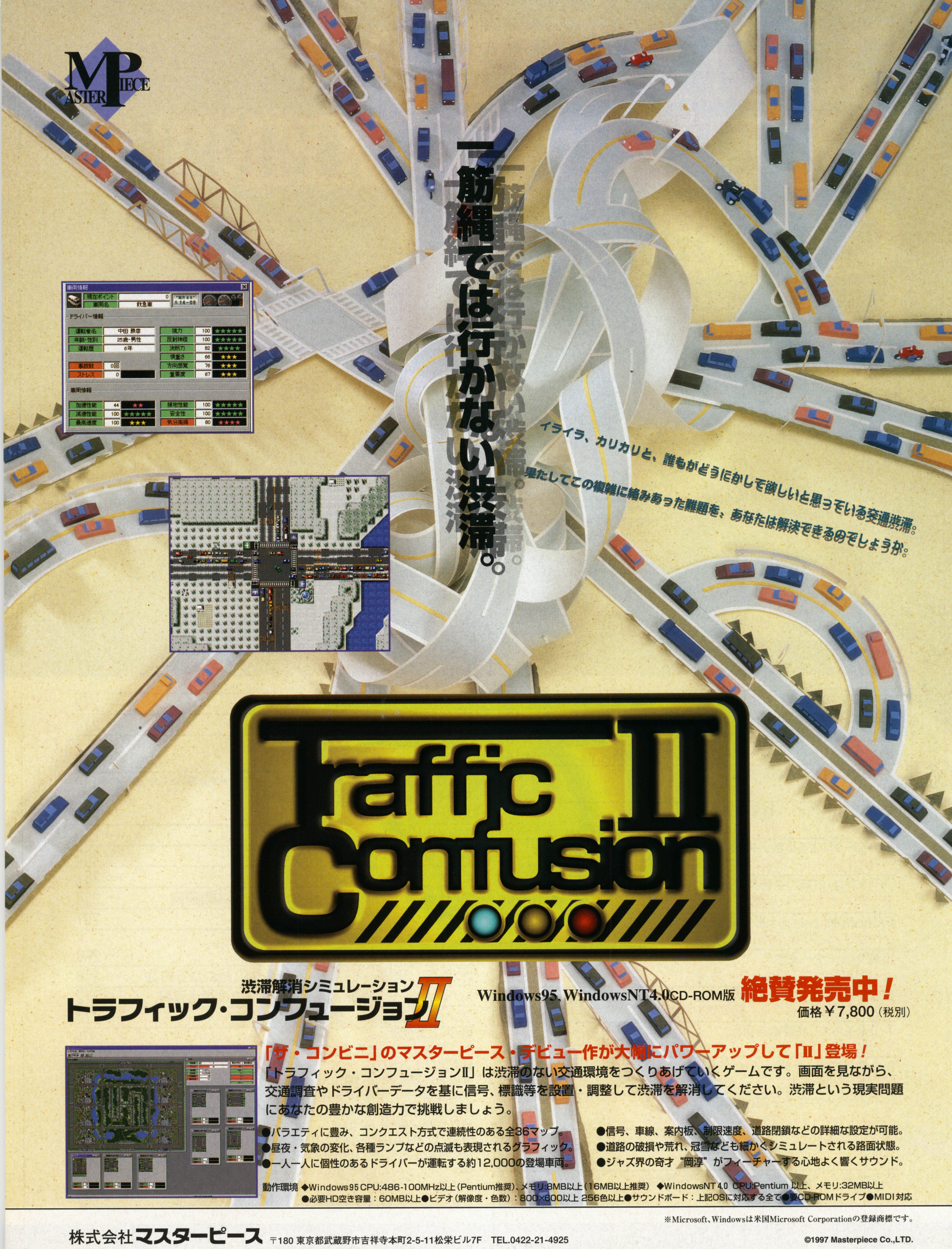
水滸伝 天導一〇八星 立派な山賊になる方法 … 270

ルナティックドーン～前途への道標 バイラーダス生活百科 … 272

アンタリア創世記 遊びかた講座 … 274

●ゲーム考現学 … 276
●GI選ばせていただきます … 278
●WILD CARDS … 279
●読者の闘技場for Windows95 … 280
●読者のページ～あくせすROOM … 282
●読者の意見・ホンキでPlayホンネでReview!! … 283
●おたのしみ読者プレゼント … 286
●ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION … 287
●CHALLENGE！ HIGH SCORE！ … 288
●ビデオゲーム CLASSIC GUIDE … 295
●ソフトハウス10社のPRページ
SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION … 298

▶▶▶ここからあとのページでは，コンピュータを使った楽しいソフトウエアや，その周辺の話題を満載しています。



一筋縄では行かない渋滞。

イライラ、カリカリと、誰もがどうにかして欲しいと思っている交通渋滞。
果たしてこの複雑に絡みあった難題を、あなたは解決できるのでしょうか。

車両情報

現在ポイント	0		
車両名	救急車		

ドライバー情報

運転者名	中田 勝彦	視力	100	★★★★★
年齢・性別	25歳・男性	反射神経	100	★★★★★
運転歴	6年	決断力	82	★★★★
		慎重さ	66	★★★
事故数	0回	方向感覚	76	★★★
ストレス	0	重要度	67	★★★

車両情報

加速性能	44	★★	接地性能	100	★★★★★
減速性能	100	★★★★★	安全性	100	★★★★★
最高速度	100	★★★	気分高揚	80	★★★★

渋滞解消シミュレーション
トラフィック・コンフュージョンII

Windows95, WindowsNT4.0CD-ROM版 **絶賛発売中！**
価格￥7,800（税別）

「ザ・コンビニ」のマスターピース・デビュー作が大幅にパワーアップして「II」登場！

「トラフィック・コンフュージョンII」は渋滞のない交通環境をつくりあげていくゲームです。画面を見ながら、交通調査やドライバーデータを基に信号、標識等を設置・調整して渋滞を解消してください。渋滞という現実問題にあなたの豊かな創造力で挑戦しましょう。

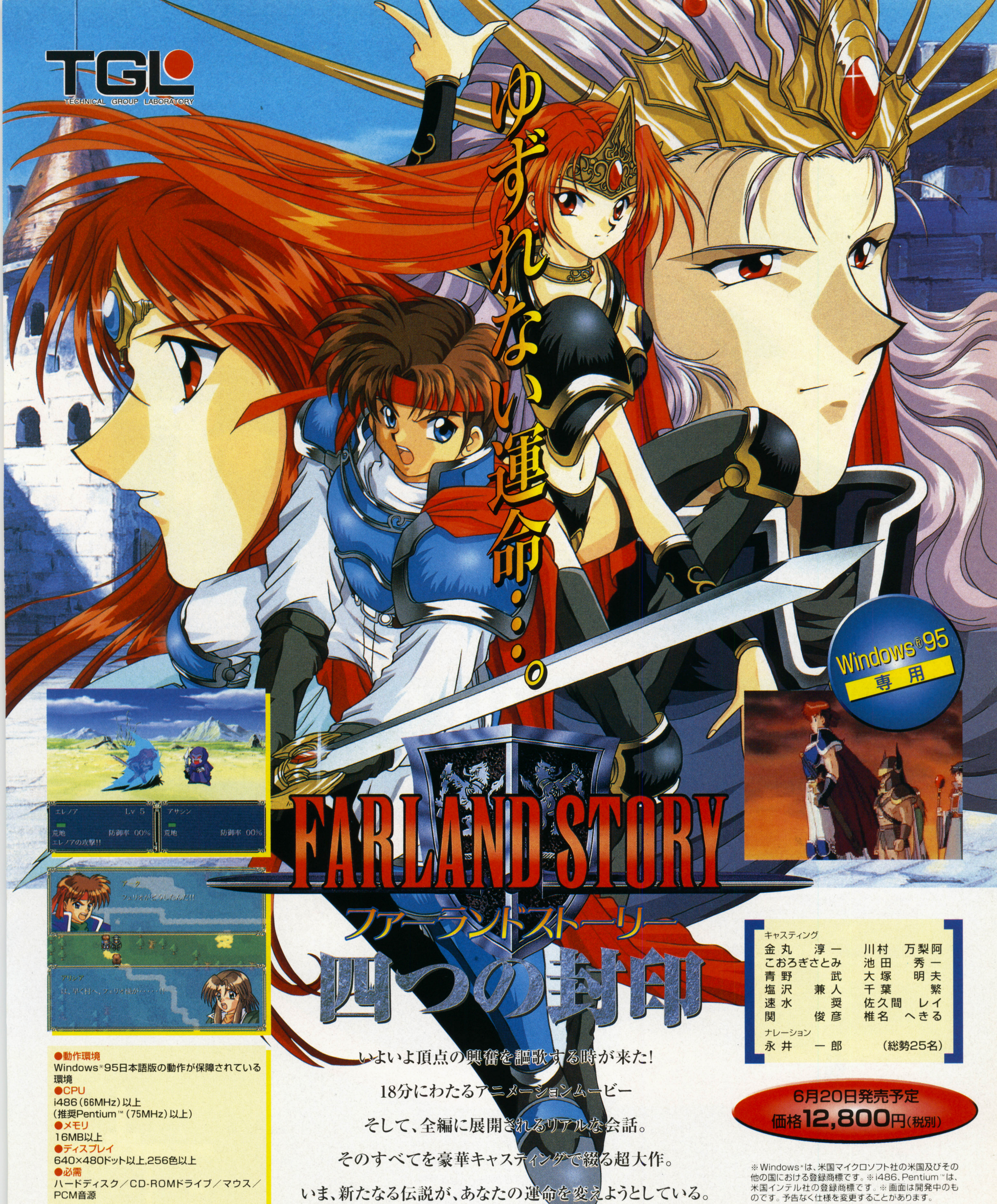
- ●バラエティに豊み、コンクエスト方式で連続性のある全36マップ。
- ●昼夜・気象の変化、各種ランプなどの点滅も表現されるグラフィック。
- ●一人一人に個性のあるドライバーが運転する約12,000の登場車両。
- ●信号、車線、案内板、制限速度、道路閉鎖などの詳細な設定が可能。
- ●道路の破損や荒れ、冠雪なども細かくシミュレートされる路面状態。
- ●ジャズ界の奇才"岡淳"がフィーチャーする心地よく響くサウンド。

動作環境 ◆Windows95 CPU:486-100MHz以上（Pentium推奨）、メモリ:8MB以上（16MB以上推奨） ◆WindowsNT 4.0 CPU:Pentium 以上、メモリ:32MB以上
●必要HD空き容量：60MB以上●ビデオ（解像度・色数）：800×600以上 256色以上●サウンドボード：上記OSに対応する全て●要CD-ROMドライブ●MIDI対応

※Microsoft、Windowsは米国Microsoft Corporationの登録商標です。

株式会社マスターピース 〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町2-5-11松栄ビル7F TEL.0422-21-4925

©1997 Masterpiece Co.,LTD.



エレノア Lv 5
荒地 防御率 00%
エレノアの攻撃!!

アサシン
荒地 防御率 00%

アーク
フェリオがどうしたんだ!!

アリシア
は、早く村へ、フェリオ様が・・・・・!!

FARLAND STORY

ファーランドストーリー

四つの封印

キャスティング
金丸　淳一
こおろぎさとみ
青野　武
塩沢　兼人
速水　奨
関　俊彦
川村　万梨阿
池田　秀一
大塚　明夫
千葉　繁
佐久間　レイ
椎名　へきる
ナレーション
永井　一郎
（総勢25名）

いよいよ頂点の興奮を謳歌する時が来た!

18分にわたるアニメーションムービー

そして、全編に展開されるリアルな会話。

そのすべてを豪華キャスティングで綴る超大作。

いま、新たなる伝説が、あなたの運命を変えようとしている。

●動作環境
Windows®95日本語版の動作が保障されている環境
●CPU
i486（66MHz）以上
（推奨Pentium™（75MHz）以上）
●メモリ
16MB以上
●ディスプレイ
640×480ドット以上,256色以上
●必需
ハードディスク／CD-ROMドライブ／マウス／PCM音源

6月20日発売予定
価格12,800円（税別）

※Windows®は、米国マイクロソフト社の米国及びその他の国における登録商標です。※i486、Pentium™は、米国インテル社の登録商標です。※画面は開発中のものです。予告なく仕様を変更することがあります。

企画・開発・販売　株式会社**テイジイエル**

■通信販売情報はインターネットのホームページでご覧ください。（特典あり） http://www.tgl.co.jp
本社/〒530 大阪市北区松ヶ枝町1番3号　高栄松ケ枝ビル　TEL(06)353-0651　©TGL1997

PlayStation

広がるプレステワールド!!

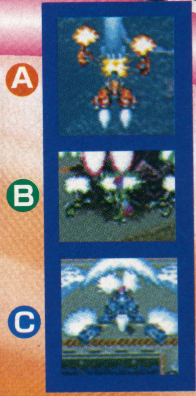
好評発売中
価格5,800円（税別）

95年度ゲーメスト特別賞受賞

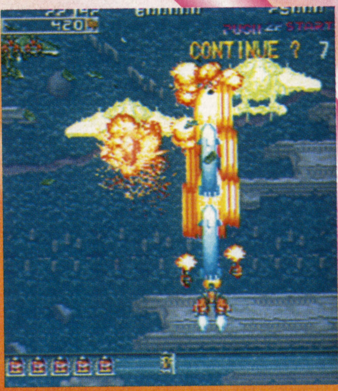
首領蜂
DonPachi

伝説のSTGを移植!!

昨年アーケードで話題になった本物のシューティング・ゲームが遂にプレイステーションに登場！他では味わえないレーザーボンバーやボスキャラたちがきっとプレイヤーの胸を熱くさせる！



プレイヤー3タイプから選べます。



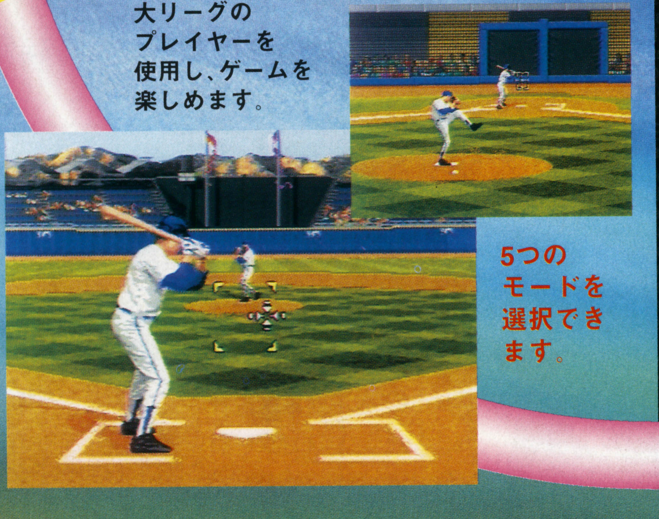
縦スクロールの大迫力

©ATLUS/CAVE
©1996 S.P.S.

HARDBALL 5

5月期全米ゲームヒットランキングNo.1!

実在する大リーグのプレイヤーを使用し、ゲームを楽しめます。

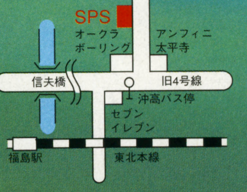


5つのモードを選択できます。

好評発売中
価格5,800円（税別）

©1996 S.P.S. Hardball 5,Sport Accolade and the Sport Accolade logo are trademarks of Accolade,Inc.
©1995. Created by MindSpan.Accolade is an official licensee of the Major League Baseball Players Association. LOGO ©MLBPAMSA. Al Michaels is used under license by Accolade,Inc. a Warner Music group Company. All rights reserved.

（株）エス・ピー・エス
SPS



SPSホームページ
URL http://www.sps.co.jp/

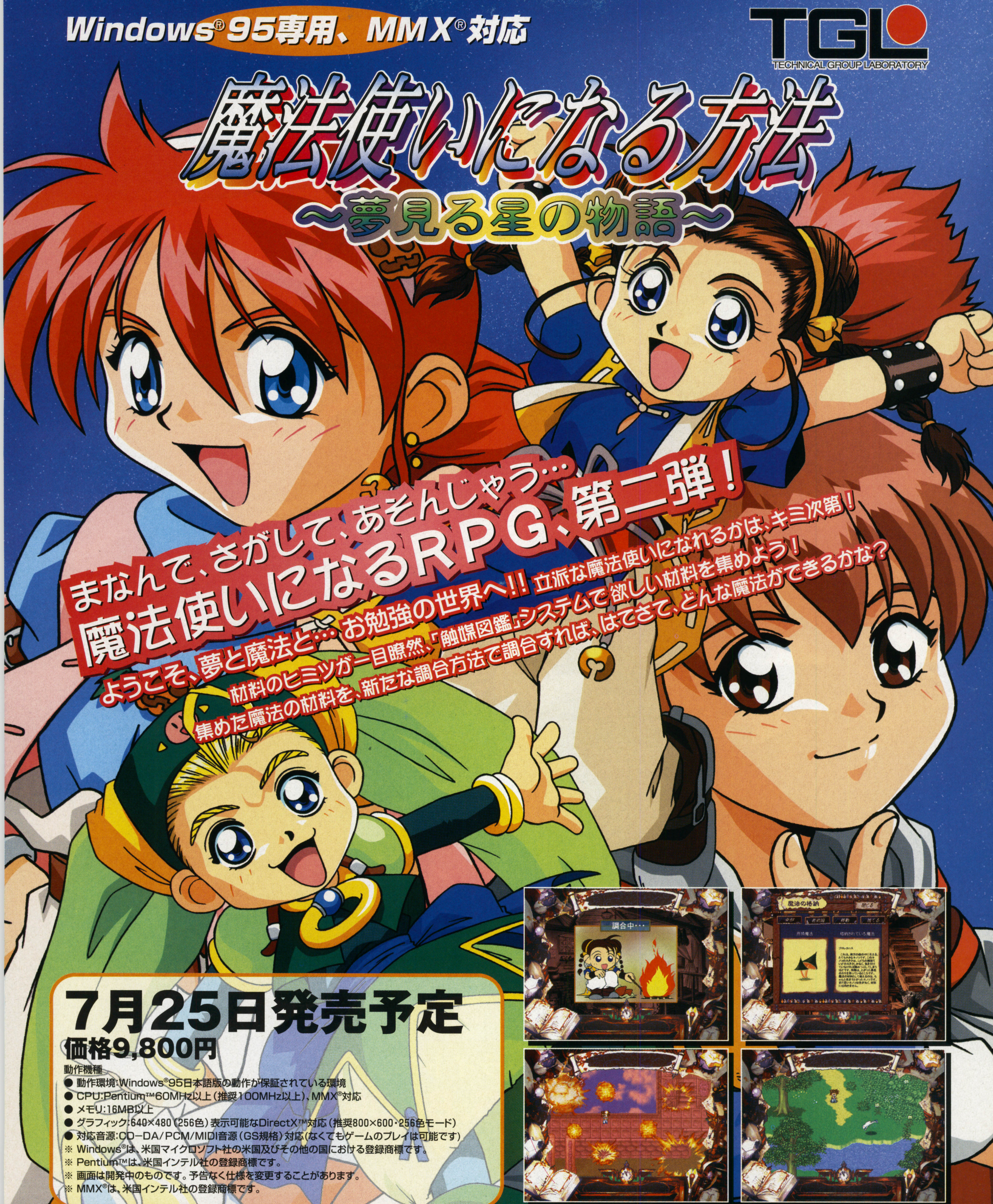
〒960 福島市太平寺字過吹24-1　TEL 0245-45-5777／FAX 0245-45-1804

マークおよび PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

Windows® 95専用、MMX®対応

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY

魔法使いになる方法
～夢見る星の物語～



まなんで、さがして、あそんじゃう…

魔法使いになるRPG、第二弾！

ようこそ、夢と魔法と… お勉強の世界へ!! 立派な魔法使いになれるかは、キミ次第！

材料のヒミツが一目瞭然、「触媒図鑑」システムで欲しい材料を集めよう！

集めた魔法の材料を、新たな調合方法で調合すれば、はてさて、どんな魔法ができるかな？

7月25日発売予定
価格9,800円

動作機種
- 動作環境：Windows®95日本語版の動作が保証されている環境
- CPU：Pentium™60MHz以上（推奨100MHz以上）、MMX®対応
- メモリ：16MB以上
- グラフィック：640×480（256色）表示可能なDirectX™対応（推奨800×600・256色モード）
- 対応音源：CD−DA／PCM／MIDI音源（GS規格）対応（なくてもゲームのプレイは可能です）

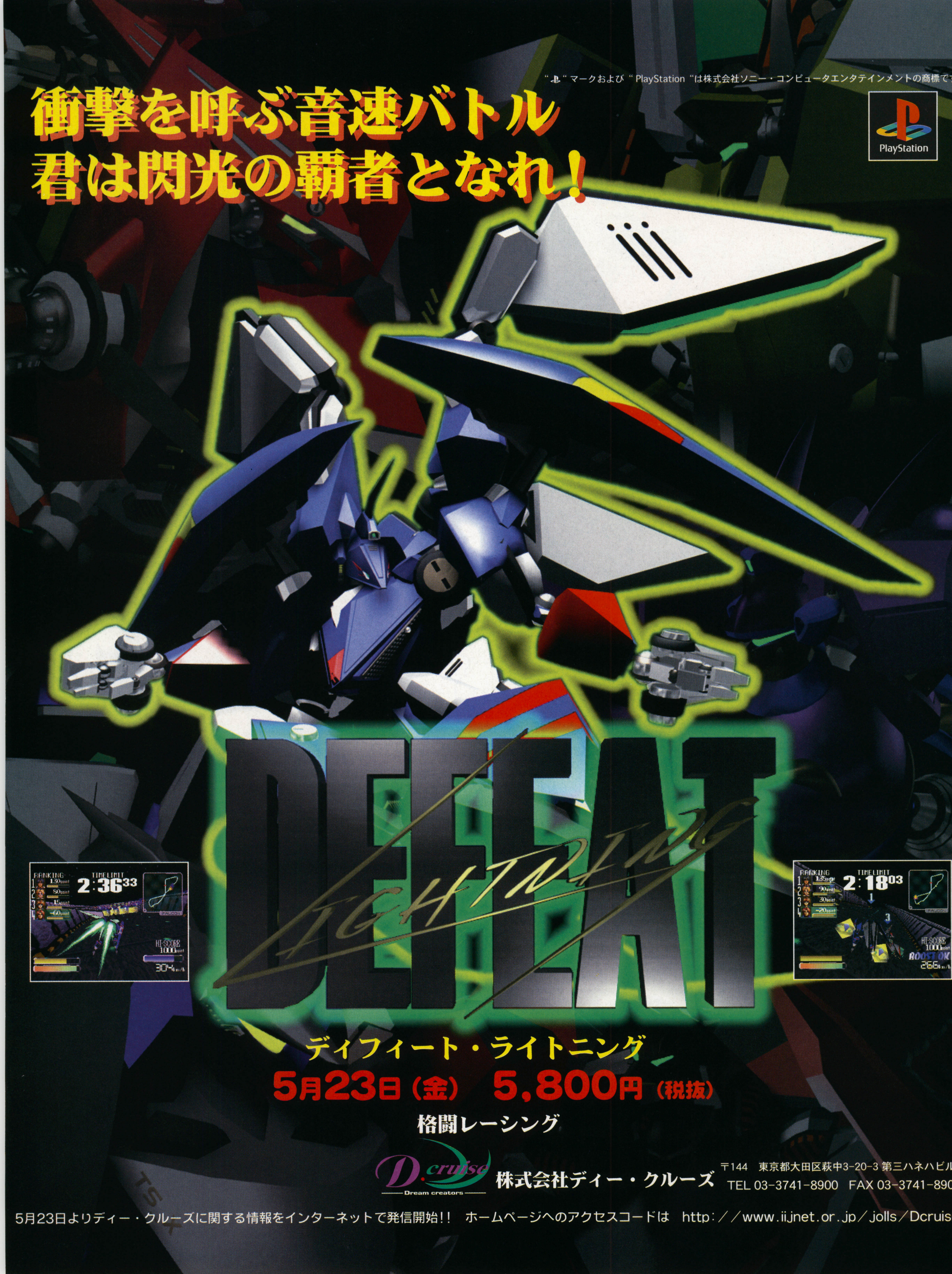
※ Windows®は、米国マイクロソフト社の米国及びその他の国における登録商標です。
※ Pentium™は、米国インテル社の登録商標です。
※ 画面は開発中のものです。予告なく仕様を変更することがあります。
※ MMX®は、米国インテル社の登録商標です。

©TGL1997

企画・開発・販売　株式会社 **テイジイエル**　本社：大阪市北区松ヶ枝町1番3号　高栄松ヶ枝ビル
TEL（06）353-0651

■通信販売情報はインターネットのホームページでご覧下さい。（特典あり）
http://www.tgl.co.jp

“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標で


衝撃を呼ぶ音速バトル
君は閃光の覇者となれ！
PlayStation
DEFEAT
Lightning
RANKING
TIMELIMIT
2:36³³
HI-SCORE
1000
304km/h
RANKING
TIMELIMIT
2:18⁰³
HI-SCORE
1000
266km/h

ディフィート・ライトニング

5月23日（金） 5,800円（税抜）

格闘レーシング

D.cruise Dream creators 株式会社ディー・クルーズ
〒144 東京都大田区萩中3-20-3 第三ハネハビル
TEL 03-3741-8900 FAX 03-3741-890

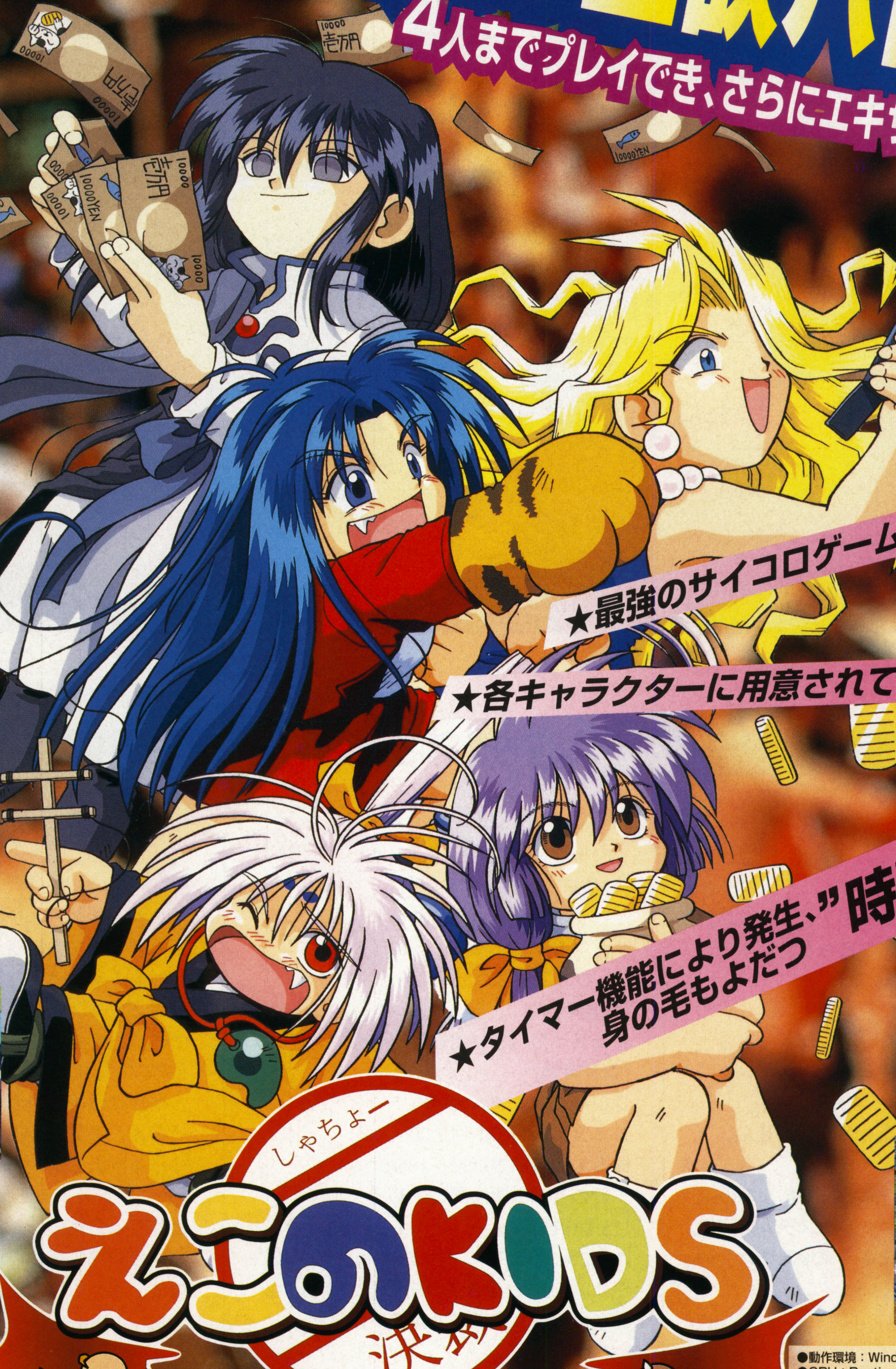
5月23日よりディー・クルーズに関する情報をインターネットで発信開始!! ホームページへのアクセスコードは http://www.iijnet.or.jp/jolls/Dcruis

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY

Windows® 95専用

何が起きてもおかしくない！
白熱の金欲バトル!!

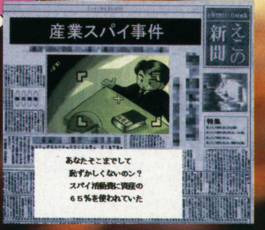
4人までプレイでき、さらにエキサイト！



★最強のサイコロゲーム、満を持して登場！

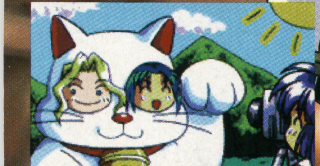
★各キャラクターに用意されている強力な必殺技！

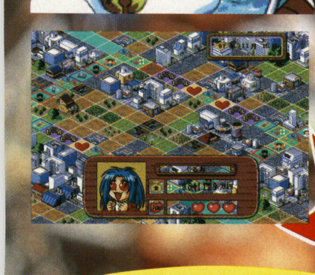
★タイマー機能により発生、身の毛もよだつ"時事イベント"

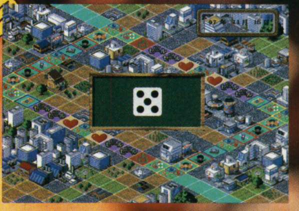

産業スパイ事件

えこの新聞

あなたそこまでして
恥ずかしくないのン？
スパイ活動費に資産の
６５％を使われていた







風が吹けば桶屋が儲かる

7月発売予定
価格6,800円(税別)

●動作環境：Windows® 95日本語版の動作が保証されている環境
●CPU：Pentium™ 75MHz以上(推奨100MHz以上)
●メモリ：12MB以上(推奨16MB以上)
●グラフィック：640×480(256色)表示可能なDirect X™に
対応したグラフィックアクセラレータ
●対応音源：CD-DA/PCM音源対応
※Windows®は、米国マイクロソフト社の米国及びその他の国における登録商標です。
※Pentium™は、米国インテル社の登録商標です。
※画面は開発中のものです。予告なく仕様を変更することがあります。

企画・開発・販売　株式会社 テイジイエル　本社/〒530 大阪市北区松ヶ枝町1番3号　高栄松ケ枝ビル　TEL(06)353-0651 ©TGL1997

写真は当社開発の「ボクサーズロード」

Copyright (C) 1995 New Corp.

ゲーム開発スタッフ募集

●会社コンセプト

【当社の特徴】

実力主義と少数精鋭をコンセプトに、利益の社員還元率の良さと、風通しの良さを目指す、ゲームソフトメーカーです。

【採用基準】

しっかりとした自分の得意分野を持ちながら、本当に面白いゲームを作りたいと考えている人。

また、高い向上心と知識欲も欠かせません。

【仕事環境】

集中力を高める為にパーティションによる個人ブースの設置、ＬＡＮやメールシステムの導入によるデータ管理の効率化等、環境改善についても常に前向きに検討しています。

●募集要項

【職種】

１、グラフィッカー（ＣＧドット）
２、プログラマー
３、サウンドエフェクター

【勤務地】

千葉県：柏（ＪＲ柏駅徒歩４分）

【勤務時間】

フレックスタイム制
コアタイム13:00～16:00
標準労働時間帯9:30～18:00
１日の基本労働時間7.5H以上

【使用機種】

Windows(DOS/V)、Macintosh、X680x0、SGI Indigo2（現在冬眠中）等、業務に必要ならば他機種も購入します。

●仕事内容

【グラフィッカー】

ＣＧドットから３Ｄのモデリングまで、作るゲームによって作業が全然違います。また、物体に対する深い考察とデザインセンスは共通の必須事項です。今回の募集では主にＣＧドットのできる方を優遇します。

【プログラマー】

Ｃ言語は必須、優れたアイデアも形にするのはこの人、高度な技術力と常に最適な理論を身につける向上心が大事です。

【サウンドエフェクター】

音作りに自信のある人を募集します。ゲームの効果音や曲の音色等の作成が作業の中心となります。また、打ち込み等の作業もあります。

応募方法：電話の上、履歴書と自分の職種に合わせた作品を同封し、以下の住所に送って下さい。
〒277　千葉県柏市柏2-6-17　染谷エステートビル３階　株式会社ニュー　人事担当　成島まで
問い合わせ：電話=0471-60-1600　電子メール=personnel-section@new.co.jp　ホームページ=http://www.new.co.jp

マイクロキャビン

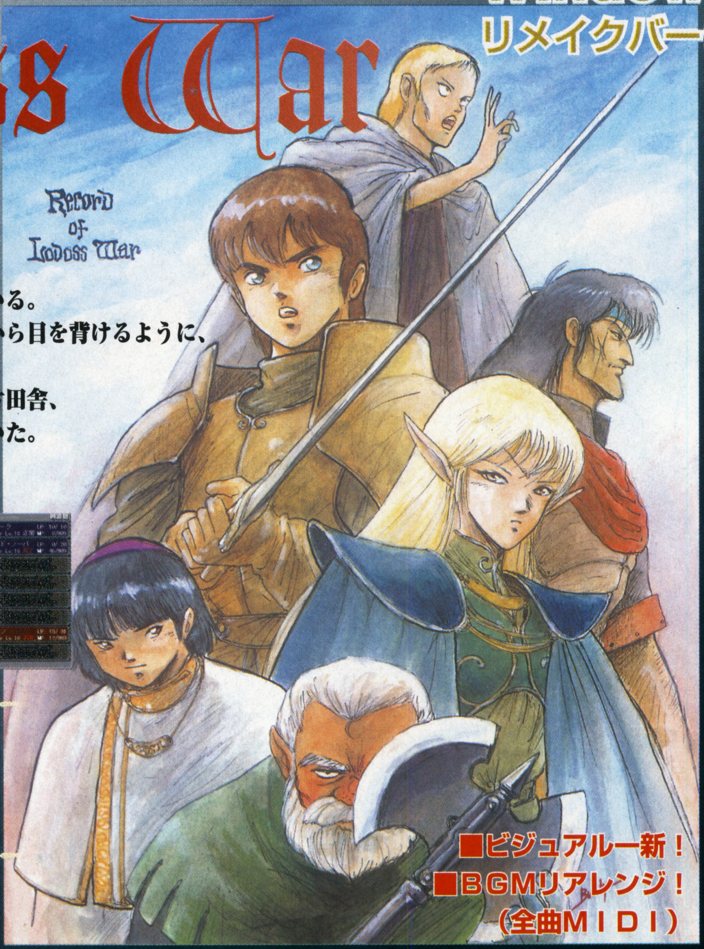
Record of Lodoss War

ロードス島戦記

～名作新生～
Windows®95
リメイクバージョン

原作／安田 均・水野 良

ロードスという名の島がある。
呪われた島として名高い辺境の島だ。
怪物がうごめく迷宮や、
人を寄せつけぬ魔の領域が各地に存在している。
人々は再び訪れようとしている戦乱の予兆から目を背けるように、
日々の暮らしを送っていた。
そんなロードス島の、東の大国アラニアの片田舎、
ザクソンの村に、正義の志に燃える若者がいた。
彼の名はパーン…



ザクソン
村の広場
スパーク
アルド・ノーバ
パーン

6月下旬
発売予定
¥6,800

For Windows® 95
CD-ROM版

■ビジュアル一新！
■BGMリアレンジ！
（全曲MIDI）

CPU：Pentium 75MHz必須／Pentium 100MHz以上推奨
メモリ：16MB必須／32MB以上推奨
解像度：640×480 256色必須／1024×768 Hi Color(16bit)推奨
HDD：5MBの空き必須／10MB以上の空き推奨

©1988 kadokawasyoten / H.Yasuda & Group SNE
©1988 Humming Bird Soft

※Microsoft、Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。
※「ハミングバードソフト」、「Humming Bird Soft」は株式会社エム・エー・シーの商標です。

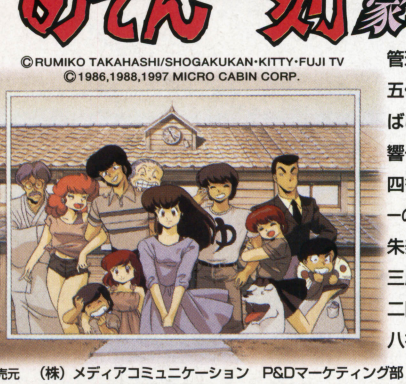
PC版（ヒット版）の
リメイク完全復刻版

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻

豪華キャスティング

©RUMIKO TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV
©1986,1988,1997 MICRO CABIN CORP.



管理人さん	島本 須美
五代	二又 一成
ばあちゃん	京田 尚子
響子の父	富田 耕生
四谷	千葉 繁
一の瀬のおばさん	青木 和代
朱美	三田ゆう子
三鷹	神谷 明
二階堂	堀川 亮
八神	渕崎ゆり子

「想い出のフォトグラフ」&「さよなら…そして」 2枚セット

アドベンチャーゲーム
めぞん一刻
想い出のフォトグラフ&さよなら…そして
マイクロキャビン

収録曲「悲しみよこんにちは」
「木製BOOK型オルゴール限定パッケージ」
Windows® 95 CD-ROM版
特別販売価格30,000円（税別）

好評
発売中
パーフェクトガイド
BOOK入り

〈お申し込み方法〉
- TELまたはFAX
  ☎ 03-3345-4331
  FAX BOX 03-3345-4337
- インターネット
  http://www.microcabin.co.jp/
- キティアニメーションサークルでも取り扱っております。
  ☎ 03-3463-6846

※お申し込みについての詳細は、
☎ 03-3345-4331
『MC受注センター』迄

発売元　（株）メディアコミュニケーション　P&Dマーケティング部
〒160 東京都新宿区西新宿6-14-1　新宿グリーン タワービル4F

企画・開発　（株）マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12

※Microsoft及びWindowsは、米国Microsoft Corprationの商標及び登録商標です。

21世紀のハイテク生活が体験できる

CONSUMER COMPUTER COMMUNICATION

テーマ

遠距離教育，遠距離治療，インターネット取引，SOHO，デジタル・ハイテク型家庭など5つのハイテク生活応用コーナーを設け，実際に未来の生活目標を想像し，来場者に21世紀の生活を体験してもらう。

特　徴

- 来場者は全て3C生活通行証(入場券，ICテレホンカード)を購入

  特典　①会場内で買い物割引ができる。
  ②台湾国内で電話がかけられる。
  ③デジタル写真がとれる。

- 抽選によってNT1万元（日本円で約4万円）の商品サービス券が当たる。
- 3C現代劇場

  未来の3C生活を体験・演出し，あなたの夢を実現します。

1997年 3C科技生活応用展示会

COMPUTER COMMUNICATIONS CONSUMER ELECTRONICS SHOW

展示会会期　1997年7月4日～8日（AM9:00～PM5:00）

展示会会場　台北市世界貿易センター

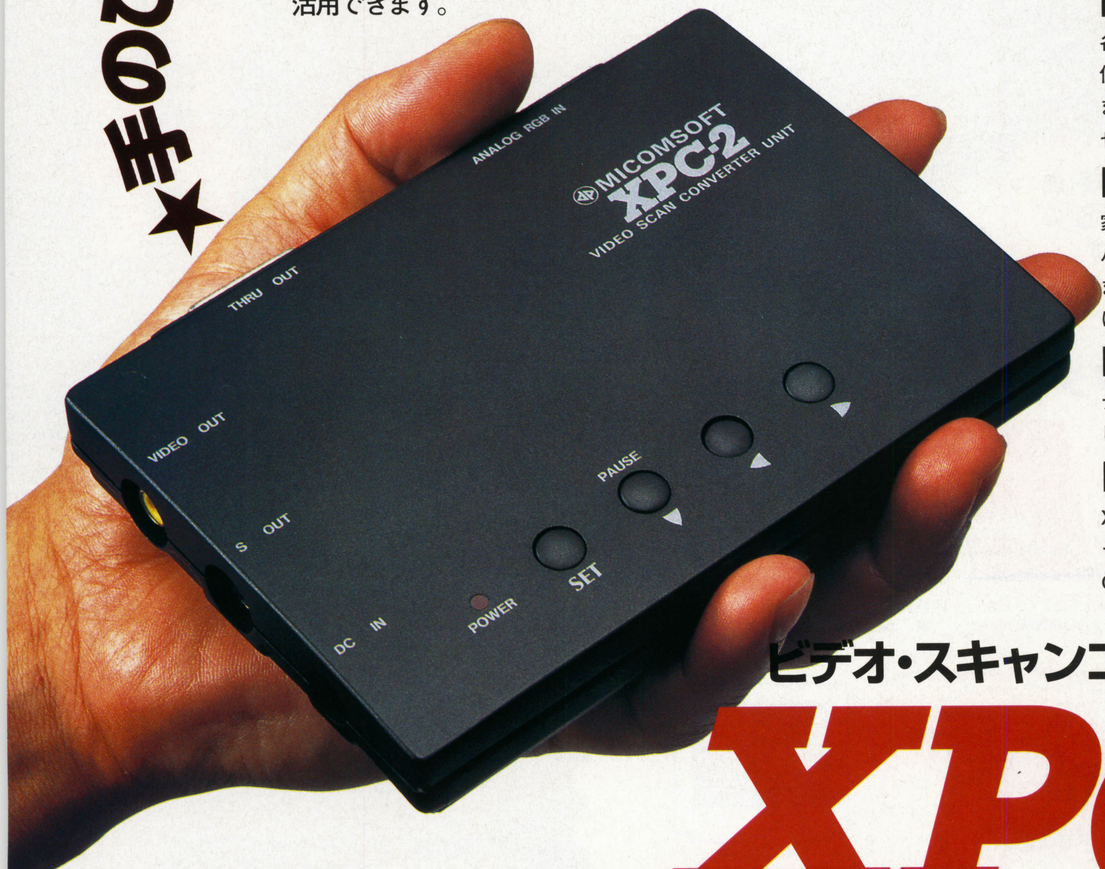
主　　催　台湾電機電子工業同業公会（TEEMA）

問い合わせ　(02)-999-2828　内線237 楊文津　234 張美快

マイコンソフト

★手のひらサイズのコンパクトタイプ

XPC-2は、パソコンの映像信号（RGB信号）を
家庭用テレビ（NTSC標準信号）に変換するユニットです。
大型テレビにパソコン画像を表示してのプレゼンテーションや
ビデオデッキに収録してのオリジナルビデオ制作などに
活用できます。


ANALOG RGB IN
MICOMSOFT
XPC-2
VIDEO SCAN CONVERTER UNIT
THRU OUT
VIDEO OUT
S OUT
DC IN
POWER
SET
PAUSE

接続ケーブルは、入力用（15ピン2段タイプ、3段タイプ）各1本、出力用（15ピン3段タイプ、Sビデオケーブル、コンポジットケーブル）各1本が、付属されています。

主な機能

■映像信号の変換

本来、専用のディスプレイが必要なパソコンのアナログRGB映像信号を、家庭用のテレビで見られるように変換します。変換された映像信号は、ビデオ端子とSビデオ端子に出力され、ビデオデッキで録画することも可能です。

■スクリーンメニュー

テレビに表示されている映像の表示位置、明るさ、対応モードなどを調整をする際、テレビ上に設定項目内容が表示されますので、誰でも簡単に画面を見ながら設定できます。設定した内容は、内部メモリーに記憶されますので、接続するたびに設定する必要がない便利な設計になっています。

■縦・横方向表示位置調整

各メーカーでのパソコン機種には、それぞれ異なった信号レベルがあり、家庭用テレビの表示位置が異なります。XPC-2では、表示映像を上下・左右に移動させてテレビの表示位置をセンターに調整できます。

■画面比率の変更

家庭用テレビの性能上、縦方向に480ドット以上あるパソコンの映像は、変換後、画面からはみ出してしまいます。XPC-2では、画像を縦方向に縮小して疑似的に全画面を表示できます。

■ポーズ機能

テレビに表示されているパソコン映像を静止させ、同じ映像を表示させておく機能です。

■スルーアウト機能

XPC-2は、家庭用テレビの信号と同時にパソコン専用モニタにも表示できます。また、XPC-2本体の電源をOFFにしてもスルーアウトできる設計になっています。

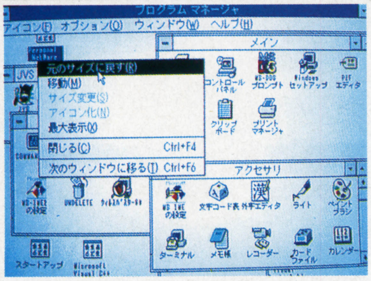
ビデオ・スキャンコンバーター・ユニット

XPC-2

好評発売中 標準価格39,800円（税別）

（意匠登録済 第979619号）

▼映像出力例


プログラム マネージャ
アイコン(F) オプション(O) ウィンドウ(W) ヘルプ(H)
メイン
元のサイズに戻す(R)
移動(M)
サイズ変更(S)
アイコン化(N)
最大表示(X)
閉じる(C) Ctrl+F4
次のウィンドウに移る(T) Ctrl+F6
コントロールパネル
MS-DOSプロンプト
Windowsセットアップ
PIFエディタ
クリップボード
プリントマネージャ
アクセサリ
MS-IMEの設定
UNDELETE
文字コード表
外字エディタ
ライト
ペイントブラシ
ターミナル
メモ帳
レコーダー
カードファイル
カレンダー
スタートアップ

Microsoftは米国Microsoft Corporationの登録商標です。
Windowsは米国Microsoft Corporationの商標です。
Windowsの正式名称はMicrosoft Windows Operating Systemです。

「JRA-VAN」通信スターターブック for Windows Version 1.00
ファイル(F) 通信(C) 設定(S) ヘルプ(H)
「JRA-VAN」通信
スターターブック
For Windows
Copyright (C) 1995 DEMPA/MICOMSOFT/J.U

Ⓒ1995DEMPA/MICOMSOFT/J.UEKI.

対応機種

■NEC：PC-980I/PC-9821 ■EPSON：PC-286/386/486/586
■IBM：IBM PC/AT,PS/2(DOS/Vパソコン)
■各社：IBM PC/AT互換機，PS/2互換機（DOS/Vパソコン）
■Apple：Macintosh※

●ご注意：ノートパソコンの場合は、外部RGB出力端子が標準装備されている機種または、アダプターなどで後付け装備できる機種が対象になります。

※Macintoshに接続する場合は、別売のMacintosh用変換ケーブル 標準価格3,500円（税別）が必要になります。MacintoshはApple Computer社の登録商標です。

対象画面モード

■640x400ドット水平同期周波数24kHz（PC-9821は、31kHz）
■640x480ドット水平同期周波数31kHz（Macintoshは、35kHz）
■800x600ドット水平同期周波数35kHz〜48kHz（DOS/Vパソコンのみ）

各対応機種は、上記画面モードが対象になります。

発売元：電波新聞社 販売部
〒141東京都品川区東五反田1-11-15 TEL03-3445-8201（ダイヤルイン）

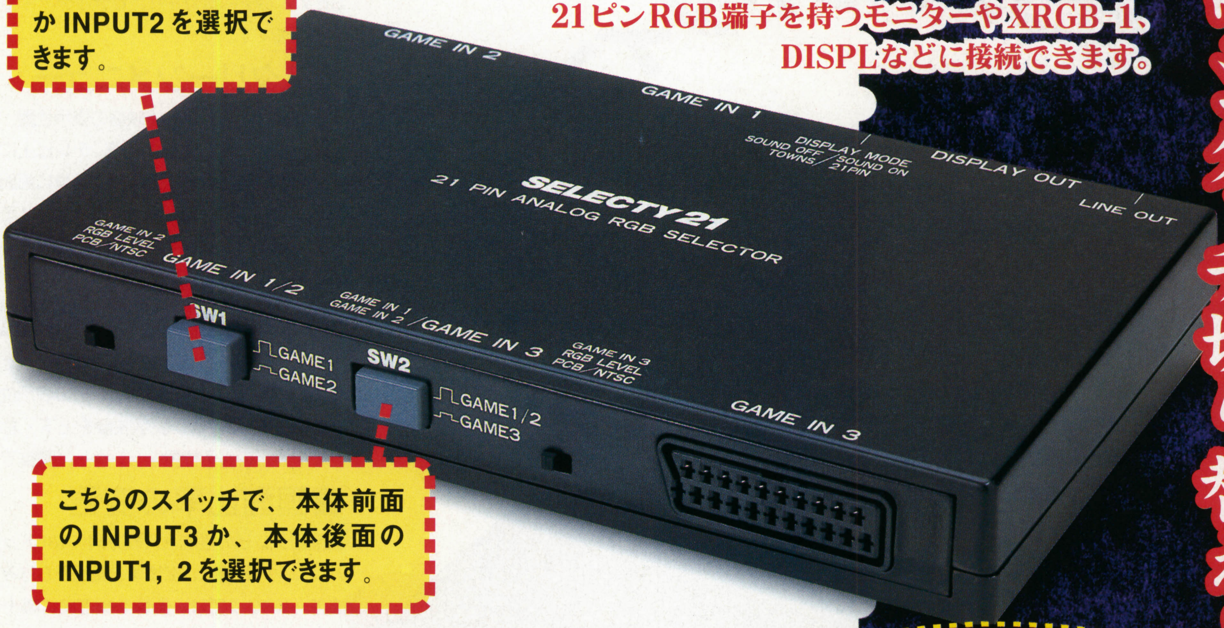
企画・開発：マイコンソフト株式会社
〒530大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル6F（電波新聞社大阪本社内）TEL06-203-2827

東京本社	03-3445-6111(大代表)	札幌支局	011-641-5591	関東総局	0273-26-3206	名古屋支局	052-261-4541	広島支局	082-228-5581
大阪本社	06-203-3361(大代表)	仙台支局	022-227-7211	松本支局	0263-36-2266	金沢支局	0762-63-8661	高松支局	0878-61-3111
西部本社	092-431-7411(大代表)	新潟支局	025-245-2526	静岡支局	054-289-0121	京都支局	075-221-8021	鹿児島支局	0992-26-3630

マイコンソフト

プレイしたいゲーム機を
ワンタッチ切り替え！

SELECTY21は、一つの21ピンRGB端子を最高3台のゲーム機で共有することができる21ピンRGBセレクターです。
21ピンRGB端子を持つモニターやXRGB-1、DISPLなどに接続できます。


GAME IN 2
GAME IN 1
DISPLAY MODE
SOUND OFF / SOUND ON
TOWNS / 21PIN
DISPLAY OUT
LINE OUT
SELECTY 21
21 PIN ANALOG RGB SELECTOR
GAME IN 2
RGB LEVEL
PCB/NTSC
GAME IN 1/2
SW1
GAME1
GAME2
GAME IN 1
GAME IN 2 / GAME IN 3
SW2
GAME1/2
GAME3
GAME IN 3
RGB LEVEL
PCB/NTSC
GAME IN 3

こちらのスイッチで、本体後面のINPUT1かINPUT2を選択できます。

こちらのスイッチで、本体前面のINPUT3か、本体後面のINPUT1，2を選択できます。

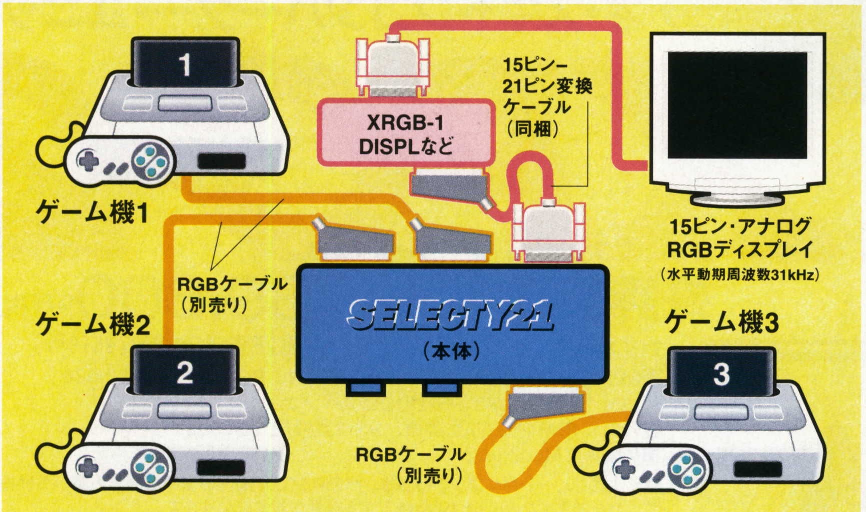
好評発売中

21ピンRGBセレクター

SELECTY21

標準価格7,800円（税別）

【SELECTY21セット内容】SELECTY21本体、15ピン－21ピンRGB変換ケーブル1本、取扱説明書、保証書


1
ゲーム機1
XRGB-1
DISPLなど
15ピン－
21ピン変換
ケーブル
（同梱）
15ピン・アナログ
RGBディスプレイ
（水平動期周波数31kHz）
RGBケーブル
（別売り）
ゲーム機2
2
SELECTY21
（本体）
ゲーム機3
3
RGBケーブル
（別売り）

対応機種

【入力側】21ピンRGBマルチ端子を持つ機種…プレイステーション、スーパーファミコン、ネオジオ、セガなど（接続には別売りの純正21ピンRGBケーブルが必要です）

【出力側】●21ピンRGBマルチ端子を持つモニター●XRGB-1、DISPL●水平同期周波数15kHz・15ピンRGB端子を持つパソコンモニター（X68000用、FM TOWNS用モニターなど）

※「プレイステーション」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

主な特徴

21ピンRGB信号の選択

3個の入力端子（前面1、後面2）の21ピンRGBマルチ信号を本体前面の二つのスイッチによって切り替え、どれか一つを選択してモニターに表示することができます。

音声の出力

RGB出力端子の横についているミニピン・ジャックの端子から音声を出力することができます。映像信号と同時に音声信号も選択することができます。スピーカーも共有できます。

21ピン→15ピン変換機能

21ピンRGBマルチの信号を水平同期周波数15kHzの15ピン・アナログRGBの信号に変換できます。X68000やFM TOWNSなどの水平同期周波数15kHzに対応したモニターに接続することができます。

2段階明るさ調整

電源不要

発売元：**電波新聞社　販売部**
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　☎03-3445-8201（ダイヤルイン）

企画・開発：**マイコンソフト株式会社**
〒530 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル6F（電波新聞社大阪本社内）☎06-203-2827

東京本社　03-3445-6111（大代表）
大阪本社　06-203-3361（大代表）
西部本社　092-431-7411（大代表）
札幌支局　011-641-5591
仙台支局　022-227-7211
新潟支局　025-245-2526
関東総局　0273-26-3206
松本支局　0263-36-2266
静岡支局　054-289-0121
名古屋支局　052-261-4541
金沢支局　0762-63-8661
京都支局　075-221-8021
広島支局　082-228-5581
高松支局　0878-61-3111
鹿児島支局　099-226-3630

大好評!! 電波新聞社のアップスキャン・コンバーター

ビデオもゲーム機も映せる 欲張り派

XRGB-1は、テレビ・チューナーやレーザーディスクなどのNTSC標準信号、家庭用ゲーム機、業務用ゲーム基板の映像を、パソコン用のディスプレイで表示するための変換装置です。

MICOMSOFT
XRGB-1
UP SCAN CONVERTER UNIT
POWER
VIDEO IN
S IN
21 PIN IN
15 PIN IN
DISPLAY OUT
AUDIO OUT
SELECT
BRIGHTNESS
21 PIN LEVEL
DC 9V IN
HUE
COLOR

入力端子と接続

XRGB-1にはビデオ端子、Sビデオ端子、21ピンRGBマルチ入力端子があります。これらの端子から入力された信号は、パソコン用ディスプレイのRGB信号に変換されます。

また、パソコン入力用の15ピン・アナログRGB端子がありますので、パソコンと映像機器の画面を切り替えて使うことができます。

接続可能なビデオ機器

レーザーディスク・プレイヤー，家庭用ゲーム機など。

●家庭用ゲーム機は、各ゲーム機に付属の標準添付のAVケーブルや、各社から発売されているSビデオケーブル、21ピンRGBマルチケーブルなどで接続できます。
●ビデオテープの再生映像が映らないことがあります。

対応ディスプレイ

水平同期周波数31kHz（640×480ドット）または、水平同期周波数15kHz（200ライン）の画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイに対応しています。

標準価格26,800円（税別）
好評発売中

XRGB-1セット内容：XRGB-1本体，ACアダプター，15ピン・アナログRGBケーブル，IBM PC用RGB変換ケーブル（入力用、出力用各1本），オーディオ変換ケーブル，微調整ドライバーが同梱されています。ビデオ接続ケーブル、S端子ケーブルなどは、同梱されていません。

（ゲーム機用の21ピンRGBマルチケーブルは、同梱されていません。各ゲーム機メーカーから販売されている純正ケーブルをお使い下さい。）

XRGB-1

UP SCAN CONVERTER UNIT

ゲームをきれいな画面で楽しむ エンジョイ派

DISPLは、パソコン用ディスプレイを家庭用ゲーム機で使いたい、もっと鮮明な映像でゲームを気持ちよくプレイしたいなど、ゲーム機ユーザーの贅沢な要望に応えたアップスキャン・コンバーター・ユニットです。

対応するゲーム機

21ピンRGB映像出力端子を持つ機種
プレイステーション，スーパーファミコン，ネオジオ，セガなど

対応ディスプレイ

水平同期周波数31kHz（640×480ドット）のパソコン用ディスプレイが対応します。

水平同期周波数31kHzの画面モードを持つディスプレイ例

NANAO	56T・S
マグビュー	MX17S
MITSUBISHI	RD17G
SONY-Power WIDE	KV-28PW1
飯山電気	MT-8617ES
NEC	PC-KM152,173など

ご注意

DISPLは以下のディスプレイには対応しておりません。

SHARP	X68000用ディスプレイ（CU、CZシリーズ）
富士通	FM TOWNS用ディスプレイ（FMT DPシリーズ）
NEC	PC-9801用ノーマルディスプレイ（PC-KDシリーズ）

標準価格19,800円（税別）
好評発売中

DISPL
UP SCAN CONVERTER UNIT
MICOMSOFT
POWER
21 PIN LEVEL
BRIGHTNESS
GAME IN
DC 9V IN
PC IN
DISPLAY OUT
LINE
V LINE
DOT CLOCK

DISPL

ディスプル

UP SCAN CONVERTER UNIT

DISPLセット内容：DISPL本体、ACアダプター、15ピン・アナログRGBケーブル、IBM PC用変換ケーブルが同梱されています。

（ゲーム機用の21ピンRGBマルチケーブルは、同梱されていません。各ゲーム機メーカーから販売されている純正ケーブルをお使い下さい。）

マイコンソフト

パソコン映像・音声信号を4台のディスプレイ・スピーカーに分配

POWER
AC 9V IN
PC IN 1
ROOTY
ANALOG RGB分配ユニット
OUT1
OUT2
OUT3
OUT4
DISPLAY OUT
PC IN1
PC IN2
INPUT SELECT
PC IN2
LINE IN
IN2
IN1
LINE OUT
OUT1
OUT2
OUT3
OUT4
DISPLAY SYNC
HV/Csync

アナログRGB分配ユニット

ROOTY

ルーティー　標準価格 10,800円（税別）

ROOTYは、2台のパソコン映像信号をセレクトスイッチで切り替え、最大4台のパソコン専用ディスプレイに同時表示ができる分配ユニットです。また、映像入力とは別に音声入力端子（ステレオ・ミニピン）を持ち、パソコンのサウンドカードやMIDI機器の音声も最大4台のアンプ内蔵スピーカーなどに音声分配もできますので、パソコンを使ったプレゼンテーションや会議、パソコン教室の授業など同じパソコン映像や音声を複数の人に「見せる」・「聞かせる」ことができます。

入力可能なパソコンは、DOS/V各機種とPC-9821シリーズで映像信号の映像帯域幅が125MHz以下のアナログRGB信号が対象となります。

ご注意：1280×1024ドット（60Hz）の映像が、およそ125MHzですが、これらの映像がすべて映像帯域幅125MHz以下とは限りません。パソコンや、ビデオカードによっては1280×1024ドット（60Hz）以下の映像信号でも映像帯域幅が125MHzを超えることがあります。

ROOTYの特徴

- ■パソコン画面を、4台のパソコン専用ディスプレイに同時に表示できます。
- ■サウンドカードやMIDI機器の音声を、4台のアンプ内蔵・スピーカーに出力できます。
- ■2台のパソコンを接続し、切り替えて使用できます。
- ■映像帯域幅125MHzまで対応可能（1280×1024ドット相当）。
- ■同期信号75Ωドライブ可能。
- ■HsyncとVsyncをCsync（複合同期信号）に変換できる切り替えスイッチ付き。

※Macintoshは、Apple Computer社の登録商標です。

入力側に接続できる機器

【映像】図1のアナログRGB出力端子を持つ、DOS/Vパソコン（IBM PC/AT互換機）または、図1の端子を持つNEC PC-9821シリーズ

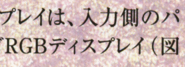
【音声】パソコンやMIDI機器のラインアウト端子（LINE OUT）から出力される音声を入力できます。本機の音声入力端子の形状は、ステレオ・ミニプラグになっております。

出力側に接続できる機器

【映像】本機に接続できるディスプレイは、入力側のパソコンに対応した15ピン・アナログRGBディスプレイ（図1の入力端子を持つ機種）です。

【音声】本機の音声出力端子には、アンプ内蔵のステレオ・スピーカーや、ステレオ・コンポなどが接続できます。

図1



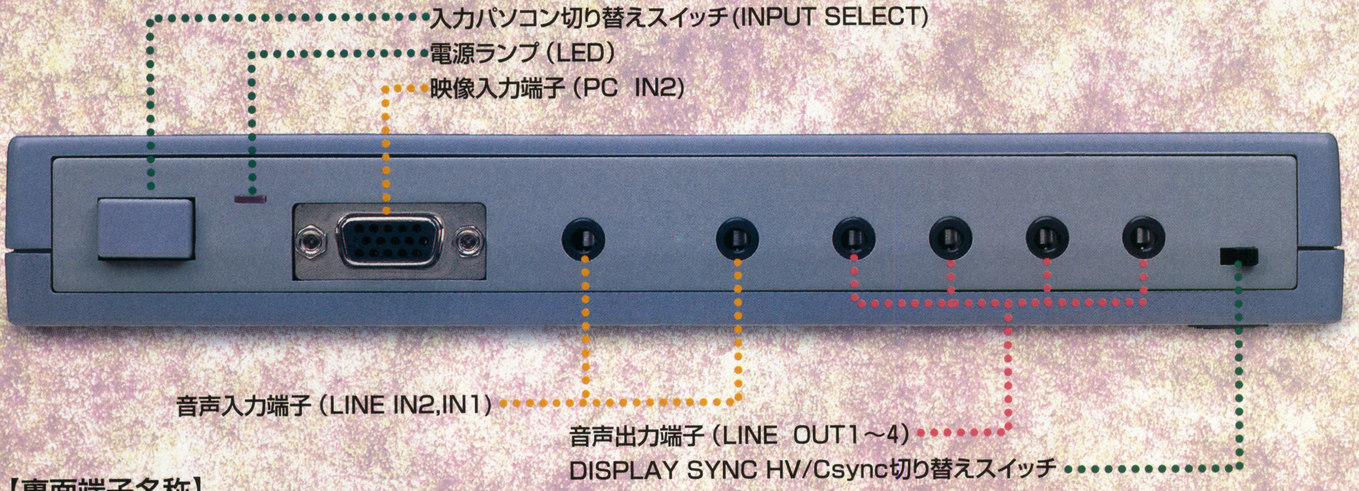
接続できない機器

入力側のパソコンで、図1のアナログRGB端子を持たないパソコン

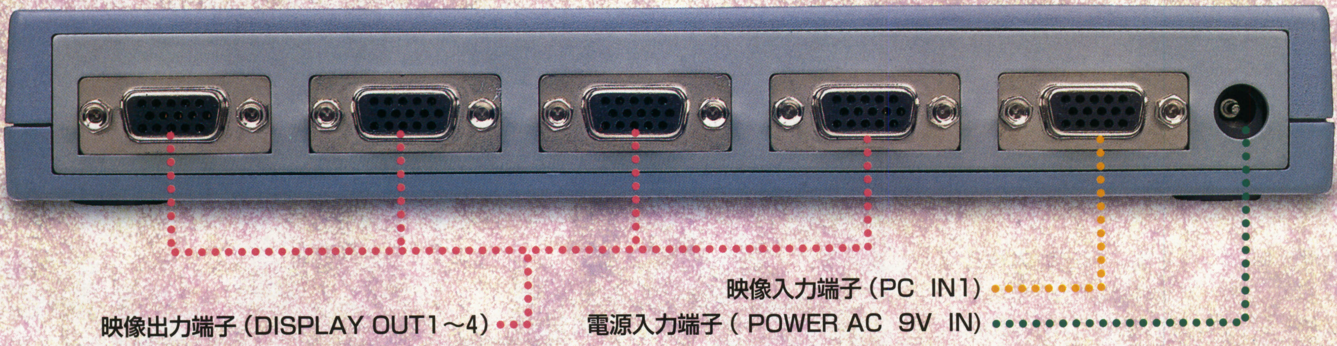
例 ディスプレイ一体型のパソコンで、外部RGB端子のない機種／ノート型のパソコンで、外部RGB端子のない機種／Macintosh,及びその互換機

好評発売中

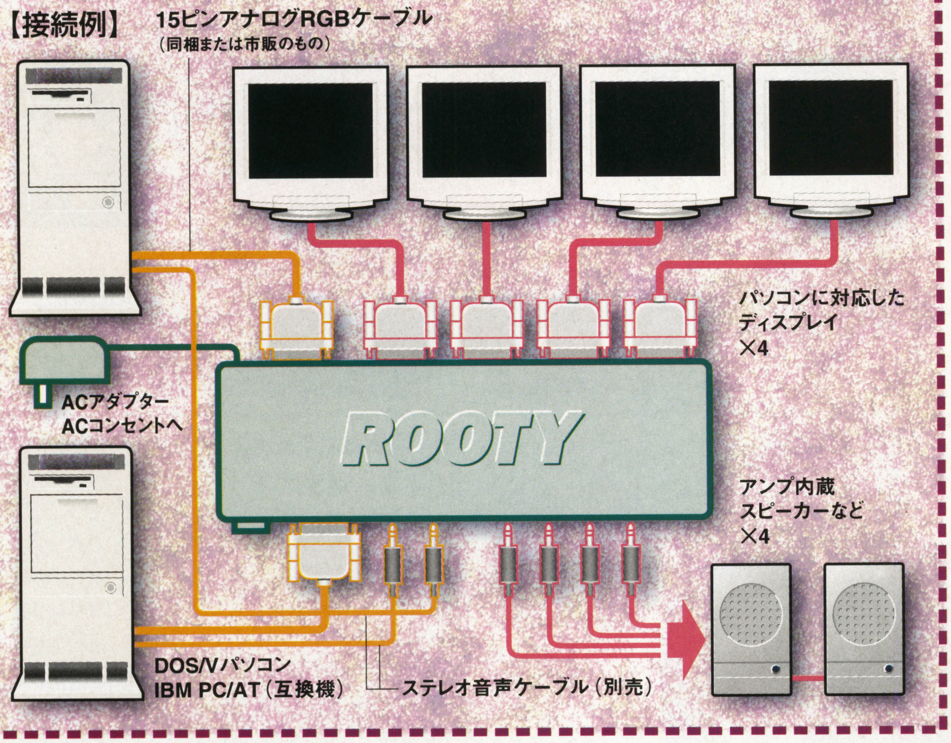
【接続端子名称】


入力パソコン切り替えスイッチ(INPUT SELECT)
電源ランプ(LED)
映像入力端子(PC IN2)
音声入力端子(LINE IN2,IN1)
音声出力端子(LINE OUT1～4)
DISPLAY SYNC HV/Csync切り替えスイッチ

【裏面端子名称】


映像入力端子(PC IN1)
映像出力端子(DISPLAY OUT1～4)
電源入力端子(POWER AC 9V IN)

【接続例】


15ピンアナログRGBケーブル
(同梱または市販のもの)
パソコンに対応したディスプレイ
×4
ACアダプター
ACコンセントへ
ROOTY
アンプ内蔵
スピーカーなど
×4
DOS/Vパソコン
IBM PC/AT(互換機)
ステレオ音声ケーブル(別売)

【ROOTY同梱品】

- ●ROOTY本体
- ●ACアダプター
- ●15ピン・アナログRGBケーブル
(IBM PC仕様)
- ●取扱説明書

※その他の接続ケーブルは、付属されておりません。

発売元：電波新聞社　販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　☎03-3445-8201（ダイヤルイン）

企画・開発：マイコンソフト株式会社
〒530 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル6F(電波新聞社大阪本社内) ☎06-203-2827

東京本社 03-3445-6111（大代表）
大阪本社 06-203-3361（大代表）
西部本社 092-431-7411（大代表）
札幌支局 011-641-5591
仙台支局 022-227-7211
新潟支局 025-245-2526
関東総局 0273-26-3206
松本支局 0263-36-2266
静岡支局 054-289-0121
名古屋支局 052-261-4541
金沢支局 0762-63-8661
京都支局 075-221-8021
広島支局 082-228-5581
高松支局 0878-61-3111
鹿児島支局 099-226-3630

アイマックスアカデミー

所在地 ● 〶144　東京都大田区西蒲田7-4-4 小山第2ビル
TEL ● 03-3737-2226
資料請求先 ● 同上

学校の特徴／概要

「ゲーム業界に就職する」「ゲームを制作する」をすべての目的として運営しているのがアイマックスアカデミーです。母体はゲームメーカーの㈱アイマックス。このアイマックスで培われた技術，開発ノウハウ，そしてマーケットの最新情報が，アイマックスアカデミーにもしっかり受け継がれています。講師陣は実際にゲーム開発に携わっている経験者ばかりです。ですから「社会で役に立たない」知識は一切教えません。就職したら，即戦力の実践教育です。

さらには，少人数（1クラス約30名）による個人徹底指導や，授業後のパソコン開放によるいつでも学習できる環境，そしてチーム制によるゲーム制作があります。とにかく「プロのゲーム開発者」のみを育てます。

体験入学情報

●学校説明会…6／28(土)，7／24(木)・25(金)・26(土)，8／18(月)・19(火)・25(月)・26(火)(要予約)

●学校見学は随時受付中！とにかく一度お電話ください。

適性を見きわめることから開始

当校のカリキュラムは，プログラム科，グラフィックス科，プランニング科，サウンドクリエイト科という四つの柱にわけられています。当校のユニークな点として，ゲーム企画制作本科に入った学生はまず夏休みまで全員で概論を学び，その後，希望のコースを決められるところにあります。

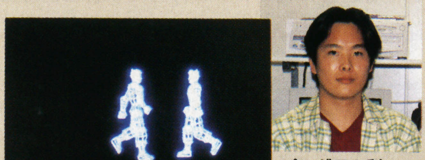
つまり夏までの段階で基本を学びながら，自分の適性を見きわめ，それから，それぞれの素質を磨いていくことができる，ということです。

在学生・作品紹介

グラフィックス科
2年・市川元信くん

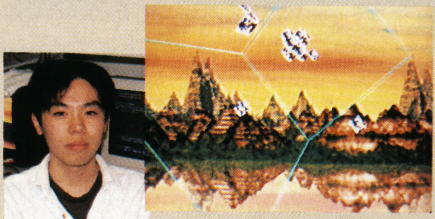
CRYSTAL
DUST

グラフィックス科
2年・遠山竜司くん

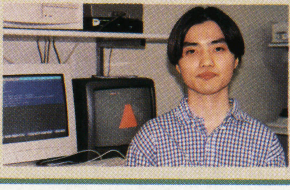


プログラム科
2年・小池真澄くん

グラフィックス科
2年・瀧内寿洋くん



プログラム科2年・藤田専人くん



プログラム科
2年・射原政博くん

第2回アイマックスアカデミー入学式

入学式でちょっとパチリ

土谷忠寛くん

奔放そうな学風にひかれました。将来はTRPGをシステムにしたコンピュータ・ゲームを創ってみたいですね。

新入学生の声

ゲーム企画制作本科・渡辺　郁

アイマックスアカデミーを選択した理由としては，学校案内に書いてある7月まで適性を調べる余裕にひかれました。実際に体験入学に行って，アイマックスの社長さんのお話も非常に興味深く，他の学校とのちがいを実感できました。実際にサターンの開発機材を使って学べるというのも他校にはない方向性を持った大きな魅力でした。母親には，ゲーム系の学校に進学することを反対されましたが，がんばりたいと思います。

待望のゲームスクール

アイマックスアカデミー

ゲーム開発者に絶対なりたい方へ

従来のゲームスクール及び
専門学校の枠に納まらない本校は、

ここが違う

『ゲーム業界に就職する』『ゲームを制作する』を全ての目的とし、今流行の漠然とした「マルチメディア」や「情報処理」「パソコン関連」などを教育するのではなく、「プロのゲーム開発者」のみのコース、カリキュラムが組まれています。

ここがウレシイ

ゲームを開発するために、最新の機材、開発環境です。INDY、DOS/V、Power Macなどが1人に1台。そして、実際に開発会社で使用されている専用の開発ツールで学習いたします。

ここが魅力

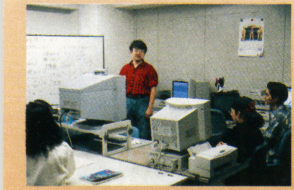
講師陣は、全員ゲーム開発経験者です。開発のノウハウや必要な情報、知識もバッチリ指導します。よく学校教育にありがちな『社会で役に立たない』知識は一切教えません。就職したら、即戦力の実践教育です。

ここがポイント

たとえば、CG（コンピュータグラフィックス）だけを教えるのではなく、グラフィックデザイナーになるためのひとつとしてCGも指導、実践します。ゲームのデザイナーに必要なデッサン、グラフィックソフト、ドット絵、ポリゴン、テクスチャーマッピング、そしてCGなど総合的に学習します。

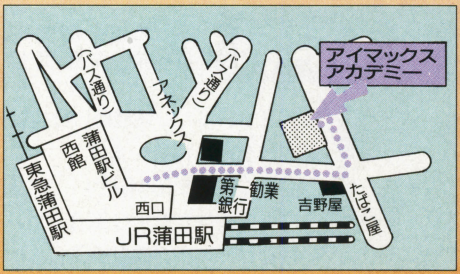
ここがスゴイ

まず、少人数（1クラス約30名）による個人徹底指導や、授業後のパソコン開放による、いつでも学習できる環境。そしてチーム制によるゲーム制作です。優秀作品は、ゲームメーカー株式会社アイマックスの全面支援により、その気になれば、自分の作ったソフトを商品化し販売することも可能な環境です。



98年度4月生募集コース
［昼間2年制］

- ■プログラム科
- ■プランナー科
- ■グラフィックス科
- ■サウンドクリエイト科



生徒大募集

詳しくは、付属の資料請求ハガキを今すぐポストへ!!

すぐに学校案内資料、入学願書等を無料で送付いたします。

お急ぎの方は電話受付もOK!!

0120-00-3261 ☎03-3737-2226

株式会社アイマックス
アイマックス アカデミー
〒144 東京都大田区西蒲田7-4-4 小山第2ビル

日本ゲームデザイナー学院

所在地● 〒101 東京都千代田区三崎町 3-4-9
TEL● 03-3261-8211
資料請求先● 同上

学校の特徴／概要

東京アニメーター学院を母体として設立されたゲームデザイナー養成の専門学校です。基礎から一人前のゲームデザイナーとして就職できるまでの技術と知識を徹底的に指導をします。ゲーム制作は，そのメディアによって開発方法が異なるので，パソコン用ゲーム，アーケードやコンシューマー用ゲーム等，開発している会社の就職条件に合わせたきめ細かな学習を行なっています。

［**入学資格**］中卒以上　［**修業期間**］2年［**就職状況**］ゲーム業界からの求人数は多く，しかも全国的である。生徒の希望する制作会社別に就職指導している。

映像や動画にも力を入れた授業

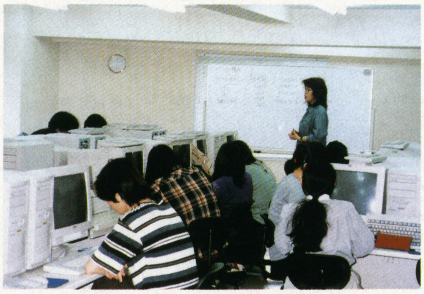
プロのゲームデザイナーになるには，コンピュータを操作するだけではなく，ゲームをする人と同じ感覚を持ち，映像や画像処理に精通していることが必要です。

本学院は母体校が東京アニメーター学院なので，アニメや漫画については最も得意とする分野です。

そのためノウハウを多く持ち，ゲーム制作には，ベテランの先生が，この特性を十分に生かしているので，技術的に高度で上達が早いのが，業界で評判となっています。

体験入学情報

学院見学・入学相談等は随時受付。
見学希望の方は，日時（土・日・祝祭日を除く）を電話で予約してください。
受付時間：平日10時〜17時

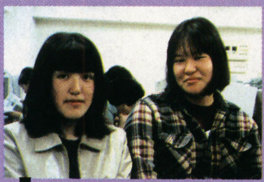


新入学生紹介

楠藤広樹くん（左）
石井洋二くん（右）

楠藤－以前プレイしたゲーム（エメラルドドラゴン）に感動し，ゲームを企画する仕事につきたいと思い，そういう意味でレベルの高いこの学校に入学しました。企画兼グラフィッカーとしてやっていけたらと思います。

石井－中学のとき生徒会で，みんなで創る作業の楽しさを知りました。「ファイナルファンタジー」に出会ってから，この業界で働いてみたくなり，体験入学で8校訪問しました。先生の印象が一番よかったのでこの学校にきめました。



土屋良子さん（左）
青山和代さん（右）

土屋・青山－好きなものと聞かれたら，迷わずゲームと答えます。ゲームが仕事としてできたらいいなー。私たちは，単純に学校名で決めたのですが，ゲームを企画・デザインする専門的イメージが強かったからです。これからがんばって学んで，ゲーム作成の流れの中で，自分にあった職種をさがせたらと思います。

東京アニメーター学院

所在地● 〒101 東京都千代田区三崎町 3-4-9
資料請求先● 同上　TEL● 03-5276-1511

学校の特徴・概要

本学院は，豊富な経験を持つアニメーション技術のノウハウと充実した機材で，初心者でもわかりやすく学べるように指導しています。基礎を学習したのちにチームを組織し，講師の指導のもとゲーム制作を行ないます。それを踏まえてさらに高度な学習に進み，制作実習に取り組みます。完成した作品は，学院祭や卒業作品展などに出展し，評価を受けます。また，就職時には自分の作品として制作会社へ持参します。

これとは別に各種ツールを使用したCGアートの制作，3DCG制作，3Dアニメーション制作といった選択授業もあります。また，コンピューターゲーム科に限らず，アニメーション科，エアーブラシ彩色科，イラストレーション科などでもPC－98シリーズ・DOS－V・PowerMacなどのコンピュータを使った授業をしています。

体験入学情報

体験入学実施中！参加希望の方は，ハガキに住所・氏名（フリガナ）・年令（学年）・電話番号・希望学科を明記のうえお申し込みください。
日程・6月14日・7月12日・7月26日・8月9日・8月23日・9月13日・10月11日・11月8日

絶対にゲームデザイナーになりたい人のための学校！ 最適な設備と環境が技能修得をバックアップ!!

日本ゲームデザイナー学院

〒101 東京都千代田区三崎町3-4-9　Tel 03-3261-8211(代)　■本学院は東京アニメーター学院の姉妹校です。

平成10年度生
7月1日より
願書受付開始

行動開始。

近い将来、頂点を制する新鋭ゲーム専門校

●入学案内書無料進呈！
ハガキか電話でお申し込み下さい

即戦力となる人材を育成。

クラスを5～6人のチームに編成し、ソフトハウス方式による実践授業と個人指導を展開。さらに選択講座も多数設置。希望する職種に合わせた科目を効率よく学習できます。

設置学科・修業年限・定員

ゲームデザイナー学部

全日制 定員300名

プランニング科〈2年〉

企画立案のプロセス、プレゼンテーション、制作実習などを経て、プランナーとしての能力向上をはかります。

グラフィック科〈2年〉

ゲームのグラフィックを描く各種ツールの使い方などを学び、2Dや3DCG、映像作品の制作に取り組みます。

キャラクター科〈2年〉

ゲーム制作技術を修得した上で、ストーリーに合わせた登場人物のキャラクターを設定。オリジナルも考案します。

プログラム科〈2年〉

プログラミングで使用するC言語などについて学び、MS-DOSやWindowsなどのゲーム制作に取り組みます。

ゲーム開発研究科〈1年〉

上記各科の卒業生を対象とした学科です。さらに実習を進めることにより応用力を高め、就職活動を有利にします。

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校

学院特別奨学金制度のお知らせ

本学院への入学を強く希望し、ゲームデザイナーになるための明確な目的意識と勉学意欲をもった人に対し、優先的に入学を許可するとともに、特別奨学金24万円を1年間給付します。
この制度は平成10年度入学生に適用されます。詳細は入学資料をご覧ください。

マシン環境 PC-98シリーズ、DOS／Vマシン、PowerMacを完備。周辺機器やソフトウェアも充実。

SHARP
GATEWAY2000

バンタン電脳情報学院

所在地● 〒150 東京都渋谷区東3-22-14
TEL● 0120-51-0505
資料請求先● 同上

学校の特徴/概要

バンタン電脳情報学院は，今年で30年を迎えるバンタングループに所属しており，豊富な教育ノウハウと技術の蓄積をもっています。

特徴としては，目標とする職種に対応したコース設定により，基礎を固めながらもより高度で，専門分野に特化した技術の習得を目指している点や，企業の開発スタッフにアドバイスを受けながら，今後必要になると見込まれる技術や，もう必要でなくなると見込まれる技術の取捨選択を行ない，実際の開発工程をシミュレートしたカリキュラムを毎年組んでいる点，そして，講義は現役クリエイターが講師を勤めている点などがあげられます。

このような体制の下で，すぐにでも実戦に参入できる技術と基礎能力の両方をあわせもつ人材の育成を行なっています。

特徴ある授業紹介

●**3DCGプログラミング**：ワイヤーフレームによる物体の表現方法，ポリゴンフィルによる物体の描きかた，陰面処理，Zバッファ法，クリッピング処理等，プログラミングによる3DCGの制作テクニックを習得します。

●**Windowsプログラミング**：Microsoft Visual C/C++を用いてWindows上でのプログラミングに必要とされる基礎的な技術について学び，後半からはDirectXを用いてのプログラミング技法を習得します。

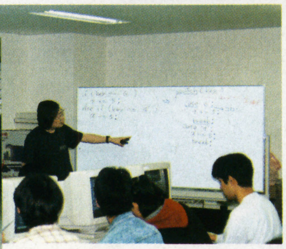
●**ゲーム制作**：各自が制作したいゲームを企画書にまとめ，その企画書どおりにゲームを制作していきます。講師はディレクター的立場をとり，必要があった場合のみ指導するため，学生自らの力でゲームを制作していくことになります。

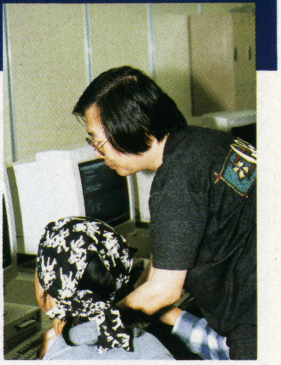
入学式

祝 バンタン電脳情報学院 入学式

体験入学/イベント情報

入学説明会… 6月 9日(月)～6月14日(土)
6月23日(月)～6月28日(土)
模擬試験… 6月22日(日)
体験入学… 6月15日(日)
地区ガイダンス…
6/8…宇都宮 6/14…長野，郡山 6/22…静岡 6/28…盛岡，土浦 7/6…仙台，新潟，高崎 7/26…大阪，広島 7/27…名古屋，札幌，博多





こんにちは！新入生です

今年も同学院には，370名の学生が入学しました。期待に胸を弾ませている将来のクリエイター2人を紹介しましょう。

プログラム科
有賀大介くん

一度は大学に入学したのですが，なにも得るものがなく1年で中退しました。ゲームが好きだったこともあり，ゲームを創るという，生涯の仕事に直結したゲーム・スクールの資料を取り寄せたり，見学会に行ったりしてみました。その中で，バンタン電脳情報学院を選んだというのは，講師の人たちがみなさん，自信のもてる現場で働いているということでした。

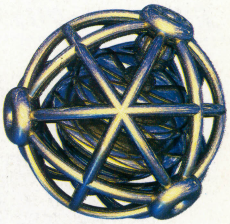
この学校に入ってから初めてプログラムに接し，わずか2年でマスターする人も多いと聞いています。将来のゲーム・プログラマーを夢見てこれから，がんばっていきます。

プログラム科
安藤尚樹くん

10年前にMZ-80Cと出会い，BASICプログラムを趣味でやっていました。将来は好きなゲームのプログラムを仕事にしたいと思い，ゲーム・スクールの資料を集め始め，夏休みを利用して何校か訪問してみました。講師の人たちと接する中，バンタン電脳情報学院を選んだ理由は，ゲームを創るうえでの専門的知識が身につけられそうでしたし，カリキュラムがしっかりしていたことです。

コレまでは，自分のまわりにプログラムをやっている人がいなくて，相談もできなかったのですが，これからは，講師や友達と意見や技術の交換ができる点がうれしいですね。

VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE

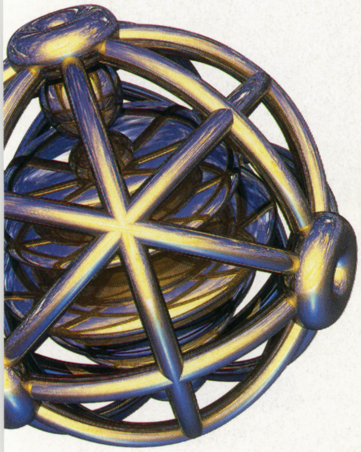


Game Studio

ゲーム業界就職予備校!

設立以来、数多くのクリエイターをゲーム業界に輩出してきたバンタン電脳情報学院は、
従来のゲームクリエイト専攻を「ゲームスタジオ」として分離させ、
より高密度な教育を行えるようにまりました。
業界で活躍しているプロを講師に迎え、
業界のアドバイスを基に構成したカリキュラムと最新鋭の設備で、
次世代のゲーム・クリエイター候補を待っています。

業界で活躍しているプロが第一線のノウハウを直接伝授!
業界の開発者と共に構成したカリキュラムだから、プロとしての資質を完全網羅!
Silicongraphics、Windows、Macintosh等、プロと同レベルのマシンを使用!



教務部
永島　正志

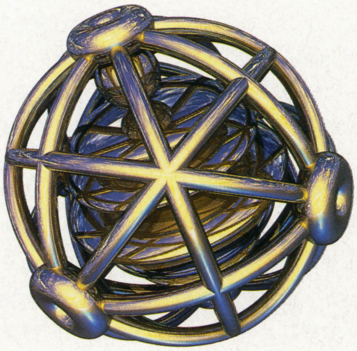
当学院では、プロのクリエイターとして活躍するために必要なことを、極めて現場に近いレベルで習得することが可能なんです。独立系スクールという立場と、業界との太いパイプがこうした柔軟な教育システムを可能にするわけです。特にゲーム業界は特別な世界ですから、現場を知っている者でしか現場で必要なノウハウを教えることは難しいことなんですよ。ですから、より現場に近い環境を揃えることがゲームスクールの在り方だと私たちは考えているんです。しかも、ある種のハード等に偏った教育ではなく、ゲーム業界全般に通用するものでなければならないと考えています。それは実績にも現れており、現在、多くの卒業生が様々なゲーム会社で活躍しています。かなり有名なタイトルを手掛けた卒業生もおりますし、自分達でソフトハウスを設立してゲームを作っている卒業生もいるくらいなんです。当学院の場合、講師は全てプロのクリエイターですから、プロの技術を盗んで皆さんも業界で思う存分活躍して下さい。

〖'98募集コース〗
ゲームスタジオ
昼間部2年制
ゲームデザインコース
シナリオ&ライターコース
ゲームグラフィックコース
ゲームサウンドコース
ゲームプログラムコース

昼間部4年制
ゲーム開発研究コース

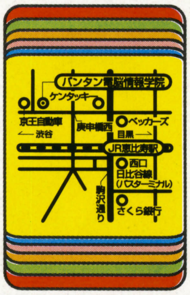
デジタルプロダクトスタジオ
昼間部2年制
デジタルグラフィックコース
コンピュータアニメーションコース
映像コース
デジタルサウンドコース

昼間部3年制
デジタルブロードキャスティングコース



〖イベントスケジュール〗
'98入学説明会　6月9日（月）～6月14日（土）
'98入学説明会　6月23日（月）～6月28日（土）
模擬試験　6月22日（日）
総合説明会&体験入学　6月15日（日）※ゲームスタジオ対応
'98地区説明会　宇都宮　6月8日（日）
'98地区説明会　郡山・長野　6月14日（土）
'98地区説明会　静岡　6月22日（日）
'98地区説明会　盛岡・土浦　6月28日（土）
'98地区説明会　仙台・新潟・高崎　7月6日（日）
'98地区説明会　大阪・広島　7月26日（土）
'98地区説明会　札幌・名古屋・博多　7月27日（日）

〖98年度学校案内書無料送付中〗
当学院に関するお問い合わせ、資料請求(無料)は、
ハガキかフリーダイヤルをご利用下さい。



バンタン電脳情報学院
ゲームスタジオ
〖フリーダイヤル〗
0120-51-0505
〒150 渋谷区東3-22-14-6MB

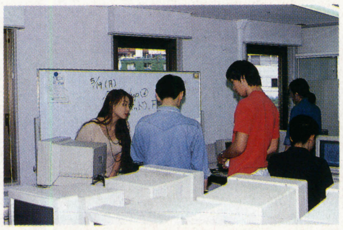
代々木アニメーション学院

所在地● 〒151 東京都渋谷区代々木 1-20-3-BM-6
TEL● 0120-310-042
資料請求先● 同上

学校の特徴・概要

98.35%の驚異の就職率を誇る代々木アニメーション学院は，ゲームクリエイターの育成のみならず，映像関連の仕事に携わっていく人材を衛星放送授業や，最新機器を用いて，それぞれの業界の人材育成に取り組んでいる。

また，学生が思う存分勉学に励めるような福利施設の充実も大きな特徴のひとつ。希望者全員が格安で入れる専用寮や，年中無休·24時間体勢で健康医療の無料相談が受けられる「YAGホームドクター24制度」など授業外の生徒への対応も万全だ。



体験入学情報

●無料 1 日体験入学

東京校…6月8日（日），7月6日（日），8月1日（金），8月17日（日）

大阪校・名古屋校…6月22日（日），7月13日（日），8月2日（土），8月24日（日）

※他校は，広告を参照。

●見学も随時行なっています。電話にて予約してください。

山下先生が語る新学科

— 今年からゲーム系3学科が新開講したとお聞きしたのですが，どのような内容ですか？

山下 その一つゲームキャラ・ムービングデザイナー科はモーション・キャプチャを使って，人の動きなどを勉強していきます。モーション・キャプチャを使うことによって，人物の動きが，頭で考えているよりもおもしろくイメージできるのです。

— この科のコンセプトやセールス・ポイントは？

山下 例えば，人物がいろいろなポーズをとった際に，そのポーズが最もカッコ良く見えるカメラ・アングルというのが必ずあります。同じポーズでも見る角度によって全く別のポーズになってしまいますからね。この学科での最大の目的は「最高に良いアングルを常に探す」というところなんです。いくらコンピュータで絵が描けてもアングルが悪ければ良い作品とは言えませんから。技術を身につける前にセンスを磨くということです。

— これから，この学校に入学を希望している人に何か要望はありますか？

山下 まずは，人との会話ができるようになってもらいたいです。授業でもわからないところを曖昧にするより，くだらないと思うことでも質問してほしいです。人とのコミュニケーションができないと，社会に出ても通用しませんから。それと，いくらゲームが好きだからといってもゲームばかりではなく，スポーツなど他のこともやってください。いろんなことを経験すれば知識として残りますからね。また，自分が体験したことをゲームにすればリアリティも増します。「ゲームしか知らない人はおもしろいゲームは作れない」ということです。

在校生紹介

小野 公クン（22）

CGアニメ・ゲーム科 2年

— なぜ，この学校を選んだのですか？

小野 元々，フリーターで，このままではいけないと思ったんです。それで何か手に職を付けようと思い，ゲームやアニメが好きだったこともあり，この学校に入りました。

— 他の学校は受けなかったの？

小野 他の学校も何校か合格したんですが，CMでこの学校の主旨を知り，体験入学を通して，自分に合っている学校だなと感じ入学しました。

— これからこの学校に入ろうとしている人たちに先輩として一言お願いします。

小野 我が校の良さを一言では表現しづらいですね。できるだけ体験入学などを通し，実際に先生や生徒と触れる機会を持ち，話をしてみることで，自分でその良さを見つけてください。16才の人もいれば28才の人もいます。でも同じ学年なら年令は関係なく同期ということで，すぐに仲間もできますしね。とにかく一度遊びに来てください。

アート系適性診断

「キャリスマップ」（無料）を実施

これは，代々木アニメーション学院とコンピュータ・リサーチ・ラボが共同で開発した適性診断システムです。あなたのクリエイター·アーティストとしての適性や，どのジャンルが向いているかを診断してくれるものです。

診断希望者は，ハガキに「キャリスマップ」と書き，氏名（フリガナ），郵便番号，住所，電話番号，年令，学年（職業）を明記のうえ，

〒151 東京都渋谷区代々木 1-20-3-BM-6
代々木アニメーション学院「マップ」係まで。

自由な創造の学校だから公認資格がすんなり取れる

平成10年度 良くて、安くて、力いっぱいのアート教育

学生募集中

98.62%

学校法人/マルチメディア・アート学園附属校

認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕

代々木アニメーション学院®

日本映画録音協会員・日本映画照明協会員・日本映画撮影監督協会員・社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員

98.62%は本学院全校全科の平成8年卒業生の平均就職・デビュー率です。

URL http://www.jki.co.jp/YAG/
E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

ハイテクマシンがずらり手ぐすね！

未来が見えてくる公認資格を自然に取れるカリキュラム！

専用寮格安居住！

入学案内書無料

体験入学・説明会無料開催

見学随時（TELにて予約を）

24時間、無料で医療健康相談！

特待生3612万円・特育生36万円支給！

キャリスマップ
CARISMAP

©ジーベック／ナデシコ製作委員会・テレビ東京

●無料1日体験入学

東京校	原宿校	ひがし校	大阪校・名古屋校	福岡校	仙台校	札幌校	広島校	大宮校	沖縄校
6/8（日） 7/6（日） 8/1（金）	6/8（日） 6/29（日） 7/6（日）	7/27（日） 8/22（金） 9/21（日）	6/22（日） 7/13（日） 8/2（土）	6/29（日） 7/21（振） 8/3（日）	7/20（祝） 8/1（金） 8/26（火）	6/29（日） 7/21（振） 8/4（月）	7/20（祝） 8/3（日） 8/18（月）	7/27（日） 8/25（月） 9/21（日）	6/22（日） 8/2（土） 8/24（日）

●学院説明会

旭川市	函館市	釧路市	青森市	秋田市	盛岡市	郡山市	福島市	新潟市	長野市	松本市
8/ 3（日）	9/15（祝）	10/12（日）	8/26（火）	8/25（月）	8/ 2（土）	8/ 3（日）	12/23（祝）	7/21（振）	8/19（火）	10/19（日）
金沢市	**福井市**	**宇都宮市**	**横浜市**	**千葉市**	**静岡市**	**浜松市**	**水戸市**	**高崎市**	**京都市**	**和歌山市**
8/20（水）	8/26（火）	8/25（月）	7/27（日）	7/20（祝）	6/ 8（日）	9/15（祝）	8/31（日）	6/29（日）	6/ 1（日）	8/25（月）
岡山市	**松江市**	**松山市**	**高松市**	**高知市**	**宮崎市**	**鹿児島市**	**長崎市**	**大分市**	**熊本市**	
8/23（土）	8/ 4（月）	8/ 1（金）	8/22（金）	8/17（日）	7/13（日）	8/20（水）	8/29（金）	8/22（金）	8/25（月）	

●コンピュータ適性診断「キャリスマップ」

あなたのアート適性をピシャリ。ただいま診断ブック進呈中（無料）。診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ（無料）。

ハガキでお問い合わせ

①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ

〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-BM6
代々木アニメーション学院

TEL・FAXでお問い合わせ

フリーダイアル **0120-310-042**（才能を世に）
FAX 0120-310-595（才能すごくいい）

代々木アニメーション学院設置学科

■アニメーター科（2年）■CGアニメ・ゲーム科（2年）■ゲーム・デザイナー科（2年）■ゲームキャラ・ムービングデザイナー科（2年）■ゲームサウンド・ディレクター科（1年）■マルチメディア・クリエーター科（1年）■デジタルペイント・アーティスト（仕上げアート）科（2年）■アニメ制作科（2年）■ BGデザイナー（背景美術）科（2年）■アニメAVオペレーター科（2年）■声優タレント科（1年）■SFX特撮科（2年）■マンガ・コミックプロ養成科（1年）■エンターテインメント・ノベルズ科（2年）■ビジュアル・イラスト科（2年）■ミュージック科（2年）

世界を斬り撮る
ビデオ・アーティスト学部
今年5月開講

■ビデオ・ジャーナリスト科（修学2年）■ビデオ・ドキュメンタリー科（2年）■ビデオ・リポーター科（2年）■ビデオ・ミュージック科（2年）■ビデオ・アドベンチャー科（2年）

東京校　原宿校　ひがし校　大阪校　名古屋校　福岡校　仙台校　札幌校　広島校　大宮校　沖縄校

無料オーディション（全国開催決定）

新人声優・才能発見!!

大阪（8月）、名古屋（9月）、東京（11月）開催決定！

デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科平均）の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ

〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-BM6 代々木アニメーション学院
☎ (03) 3470-1105 **原宿声優スタジオ**

COMPUTER　恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院［東京校・横浜校・大宮校］

PHONE 03-3370-2720　〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28　■資料請求はお気軽にお電話下さい。（無料）

ゲームクリエイター科　☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	（月～金曜日） AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	（月～金曜日） AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
	3年コース	（月～金曜日） AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	（月～金曜日） AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。（1、2年コース）

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	（月～金曜日） AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック＆モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	（月～金曜日） AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。（2、3年コース）

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	（月～金曜日） AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。（1、2、3年コース）

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	（月～金曜日） AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。（2、3年コース）

サウンドクリエイター養成講座

全日制	（月～金曜日） AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。（1、2年コース）	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	（月～金曜日） AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。（1、2年コース）

一挙倍増！名実共に
日本最大のゲームクリエイタースクール！
伝説から神話へ！この学校はすごい！

平成9年度　東京校　ゲームクリエイター科入学式1,300名

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ
☎052-452-5901

◆スペシャル版◆

大手ゲーム会社、就職希望者の為のゲームデザイナー養成講座！

- ●全日制2年コース／月曜日～金曜日
  AM10:00～PM4:00
- ●開講日／1998年4月入学
- ●この講座のみ入学試験あり。（適性、筆記、面接）
- ●応募願書受付／本年5月1日より開始

※全日制2年コース1期生が、いきなり1部上場ゲーム会社に一発合格した伝説的な実績をひっさげて皆様に贈る自信満々の講座です。
早い者勝ち！　大手ゲーム会社に入るなら当学院で勉強するのが最短、最善の道です。

ゲームデザイナー養成講座

毎月開講コース／5月・6月生受付中！

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座
■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース
サウンドクリエイター養成講座
■サウンドコンポーザーコース

1998年4月生 学校見学会実施中！

情報処理ゲーム科――――☎03-5350-2405

★インターネット・ホームページクリエイター科	（全日2年）
★情報処理・ゲーム科	（全日2年）
★情報処理・CG検定科	（全日2年）
★情報処理・キャラクターデザイン科	（全日2年）
★情報処理検定資格科	（全日1年）

アニメ・声優タレント科（あにめにあ）―☎03-5350-2422

★アニメーター科	（全日1・2年）
★声優タレント科	（全日1・2年）
★CGアニメ・ゲーム科	（全日2年）
★CGアニメ＆ゲームキャラクターデザイン科	（全日2年）

〈姉妹校〉開校1年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980㈹
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中！

NEWS

BASIC MAGAZINE

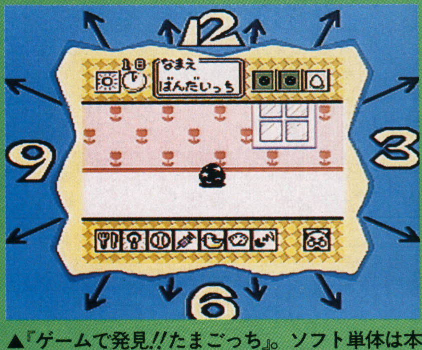
CASTER：大出綾太

ゲームボーイポケット・ファミリーが急増中

コレクター必見！ ピンク&光るゲームボーイが登場

最近，ゲームボーイが好調だ。『ポケットモンスター』は累計販売本数が200万本目前，『ゲームで発見!!たまごっち』『ポケモン2』もヒット確実と，その勢いはしばらく止まりそうもない。そんなゲームボーイに，新カラーの本体が2種類登場することになった。

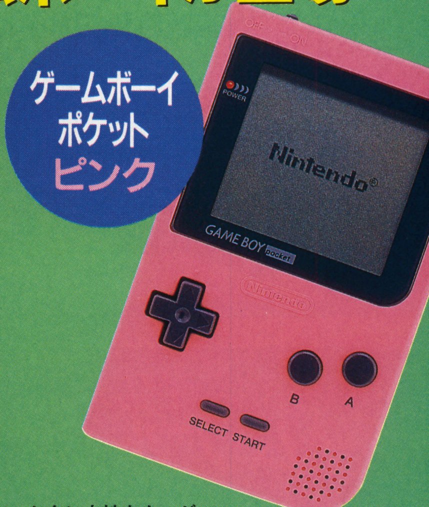
まずは，7月11日に6,800円で発売される「ゲームボーイポケットピンク」。ピンク色のボディカラーはもちろんのこと，初代のゲームボーイに装備されていたパワーランプが復活しているのも特徴となっている。これまでのポケットでは，電池が切れると突然電源が落ちてしまったが，GBピンクではパワーランプで電池残量が確認できるようになったわけだ。


12
3
6
9
なまえ
ばんだいっち

▲『ゲームで発見!!たまごっち』。ソフト単体は本体セットに先がけて6月27日に発売される

また，GBピンクと『ゲームで発見!!たまごっち』の同梱版『ピンクなTAMAGOTCHセット』が，7月11日に11,000円でバンダイから発売になる。こちらの特徴は，ゲーム・カートリッジの色が本体とコーディネートされてピンクになっている点だ。ちなみに『たまごっち』単体版のカートリッジ色も，通常のグレーではなく白になっている。

もう1色は，なんと光るGBポケット。ただしこちらは，イマジニアが7月18日に発売するニンテンドウ64用『マルチレーシング チャンピオンシップ』のキャンペーン賞品として作られた非売品となっている。くわしい入手方法は下記を参照してほしい。

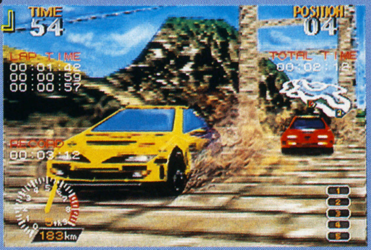

ゲームボーイ
ポケット
ピンク
POWER
Nintendo
GAME BOY pocket
B
A
SELECT
START

▲おもに女性をターゲットにしたカラーリング。価格は他カラーと同じ

これでゲームボーイポケットは白・黒・赤・黄・緑・銀・金・透明・ピンク・蛍光の10色がそろうことになる。GBの快進撃ぶりを見ると，11色目が登場する日も近そうだ。

『マルチレーシングチャンピオンシップ』タイムトライアルで光るGBを！

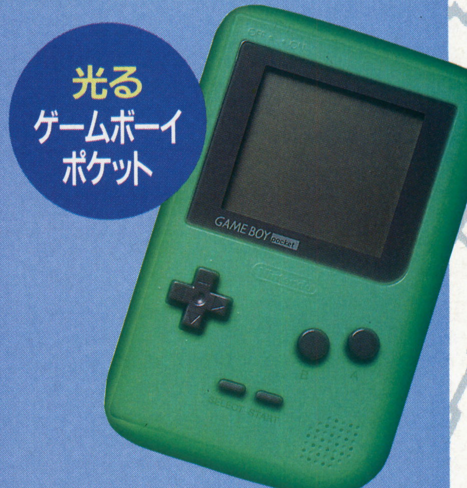
光るゲームボーイポケットは『マルチレーシング チャンピオンシップ』タイムトライアルキャンペーンでプレゼントされる。タイムトライアルモードのMOUNTAIN（ノーマルコース）でのベストタイムが表示されている画面写真，自分の郵便番号・住所・氏名・電話番号・年齢・性別・職業を記入した紙，マニュアルにある応募券を封筒に入れて，右の宛先まで送ればエントリー完了。2回の締め切りごとに集計を行ない，それぞれ上位1,000名ずつ，合計2,000名にプレゼントされる。締め切りは，第1回が8月20日，第2回が9月30日（ともに消印有効）。


TIME
54
POSITION
04
LAP TIME
00:01:42
00:00:59
00:00:57
TOTAL TIME
00:02:18
RECORD
00:03:12
183km

◀使用する車種やセッティングは自由に変更可能

この光るゲームボーイポケットは，ボディに蛍光塗料を使用しており，太陽光線を10分間当てると8時間発光する。2,000個のみの特製品だ。

〈応募宛先〉〠163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル15F イマジニア株式会社「マルチレーシングチャンピオンシップ・タイムトライアルキャンペーン」係


光る
ゲームボーイ
ポケット
GAME BOY pocket

▲まさに異色のボディカラー。蛍光の光でプレイできるかどうかは不明

©1997 Genki Co., Ltd. ©1997 Imagineer Co., Ltd.

この夏はセガサターンに注目アイテムがめじろ押し！

CESA大賞受賞記念版発売&COOL PADプレゼント

CESA大賞で七つの部門賞+大賞を受賞したのを記念して，セガが受賞作の再発売を行なう。

まず，過去の名作を2,800円で再リリースする「サタコレ」シリーズの第2弾ラインナップとして，6月20日に『ナイツ』『デカスリート』が発売になる。同じ日には『サクラ大戦限定復刻版』が登場。これは，昨年9月に発売された『サクラ大戦特別限定版』を復刻したものだ。パッケージとマウスパッド（絵柄はBタイプの「花組全員集合」）に大賞受賞ロゴと復刻版の表記が入る以外の変更はなく，価格も同じ8,800円となっている。

7月25日には『バーチャコップ2』とバーチャガンを同梱した『バーチャコップ2限定バーチャガンセット』が6,800円で発売される。『VC2』のガンセットは今回がはじめてで，しかも前作のガンセットより1,000円安い受賞記念感謝価格になっている。

『サクラ大戦』と『バーチャコップ2』は限定発売なので，購入希望者（とくに『サクラ』）はそれなりの対処が必要となりそうだ。

また，この夏には「イケてる！スケてる！COOL PADプレゼント」キャンペーンも開催。6月20日～8月31日の期間中に，セガサターン本体と期間中発売の新作ソフト（『ゲームウェアVol.5』『プラドルDISC Vol.5 藤崎奈々子』とサタコレはのぞく）を購入すると，その場でスケルトン・パッド「COOL PAD」がプレゼントされる。キャンペーンはパッドがなくなりしだい終了となるので，早めの購入をオススメする。

COOLPAD
SATURN
SEGA
NOT FOR SALE

▶COOL PADはサターン既購入者のために通信販売の予定も。詳細は追って紹介する

サタコレ
SEGA SATURN
DecAthlete
デカスリート
陸上十種競技
SEGA

▲サタコレは，6月20日に全部で10タイトルが発売される

SEGA
サクラ大戦
帝國華撃團

▲左は前回の『サクラ大戦特別限定版』Aタイプ。今回の『復刻版』はマウスパッドが右のBタイプのものになる。プレミア必至か!?

開始から半年。早くも大台を超えて，ラインナップの充実をはかる

ゲームソフトのコンビニ販売本数が500万本を突破

ゲームソフトの新しい流通経路として，デジキューブが昨年11月15日から開始したコンビニ販売だが，5月11日終了時点での累計販売本数が5,020,065本になった。スタートから約半年，これまでの状況を振り返ってみよう。

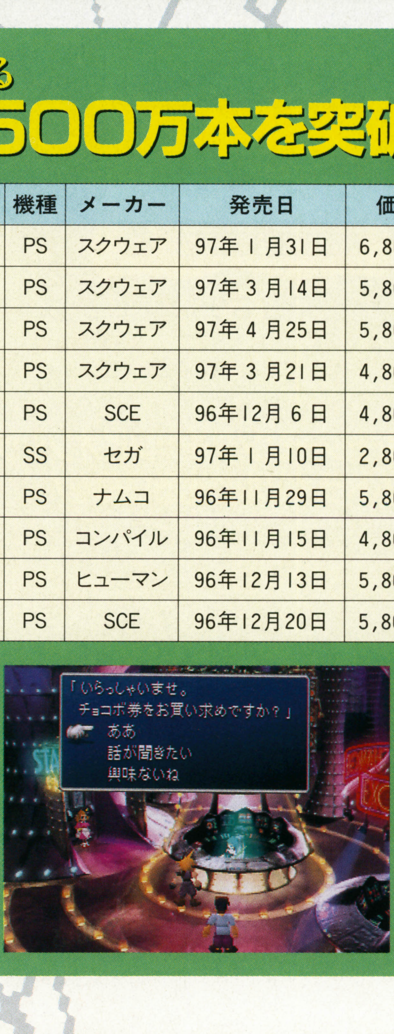
右は，コンビニでの売り上げ本数のランキングだ（デジキューブ発表，5月11日までの総計。順位のマルは，コンビニ販売専用ソフトを表わす）。『ファイナルファンタジーVII』がダントツのトップで，コンビニだけで209万本を売っている。月別では，やはり『FFVII』が発売された97年1月が飛び抜けており，1か月の合計販売本数は約216万本。これは例外としても，今年に入ってからは毎月50～80万本，1日平均で約2万本が販売されており，まずは出足好調と言っていいだろう。

最近の傾向として，予約の割合が下がってきたことがある。『FFVII』は予約販売が153万本で実販売数の73%だったが，『ブシドーブレード』『FFIV』では予約率が25%前後になっている（『トバル2』は発売直後のため，予約率はまだ高く36%）。『FFVII』がほかのソフトに比べてビッグ・タイトルだったことを差し引いても，コンビニならば予約なしで購入できるという認識が，ユーザー間で高まってきたようだ。また，女性の利用率が高いというデータもあり，非ゲーム層だった人の取り込みにも成功していると言える。

『FFVII』という強力な援軍のおかげで，早くもユーザーに定着した感のコンビニ販売。常備タイトルが40種類に増加されるなど，早くもつぎなる展開がはじまっている。

コンビニ販売の売り上げTOP10

	タイトル	機種	メーカー	発売日	価格
1	ファイナルファンタジーVII	PS	スクウェア	97年1月31日	6,800円
②	ブシドーブレード	PS	スクウェア	97年3月14日	5,800円
③	トバル2	PS	スクウェア	97年4月25日	5,800円
④	ファイナルファンタジーIV	PS	スクウェア	97年3月21日	4,800円
5	パラッパラッパー	PS	SCE	96年12月6日	4,800円
⑥	デジタル・ダンス・ミックス～安室奈美恵	SS	セガ	97年1月10日	2,800円
7	レイジレーサー	PS	ナムコ	96年11月29日	5,800円
8	ぷよぷよ通決定盤	PS	コンパイル	96年11月15日	4,800円
9	クロックタワー2	PS	ヒューマン	96年12月13日	5,800円
10	ワイルドアームズ	PS	SCE	96年12月20日	5,800円


「いらっしゃいませ。
チョコボ券をお買い求めですか？」
ああ
話が聞きたい
興味ないね

◀『FFVII』は全体の約3分の2がコンビニで販売されたことに

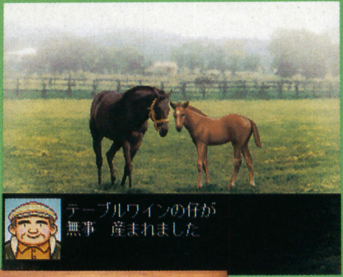
ゲームソフトがさらに買いやすくなる!?

アスキーがキオスクでPS『ダービースタリオン』を販売

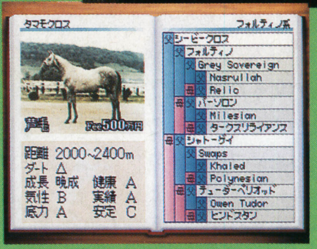
昨年3月に，アスキーのスーパーファミコン用『ダービースタリオン96』が，JR東日本の駅売店（キオスク）で販売されていたことはご存知だろうか。定価12,800円，1万本の限定販売だったが，約3週間で売り切れるほどの好評を博した。これを受けて，7月17日に発売されるプレイステーション版『ダービースタリオン』(6,800円)が，本格的にキオスクで販売されることになった。コンビニでも取りあつかわれるので，『ダビスタ』は小売店・コンビニ・駅売店の3流通での販売となる。

流通本数や販売店舗数は現在調整中だが，当初は約200店舗のキオスクで販売される予定だ。アスキーは，具体的なタイトルは決まっていないものの，今後もこういった駅売店でのソフト販売を各社と協議しながら行ないたいという。

プレイステーション発売当初は，すべてのソフトをソニー・コンピュータエンタテインメントが小売店へ直接出荷していたが，現在では自社で流通させているソフトハウスも多い。コンビニ販売を展開しているデジキューブ（スクウェアの子会社）やコナミなどが，その代表格だ。今回の駅売店販売は，東日本キオスクよりアスキー側に販売に関する話があり，SCEとの協議により実現したもの。第3の流通網として定着するかどうか，非常に楽しみだ。



テーブルワインの仔が
無事　産まれました



タマモクロス
芦毛　Fee500万円
距離　2000~2400m
ダート　△
成長　晩成　健康　A
気性　B　実績　A
底力　A　安定　C

フォルティノ系
父 シービークロス
父 フォルティノ
父 Grey Sovereign
父 Nasrullah
母 父 Relic
母 父 パーソロン
父 Milesian
母 父 タークスリライアンス
母 父 シャトーゲイ
父 Swaps
父 Khaled
母 父 Polynesian
母 父 チューダーペリオッド
父 Owen Tudor
母 父 ヒンドスタン

▲◀新たに「リプレイ機能」などが追加された『ダビスタ』。シリーズ初のPS版としても注目度が高い

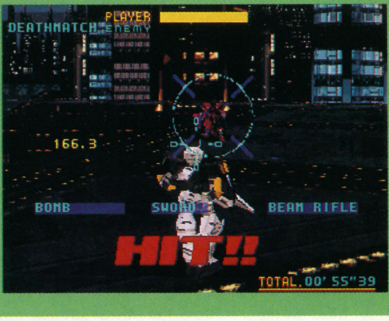
家庭用マルチメディア事業拡大を決定

セガがネットワークのシステム環境を強化

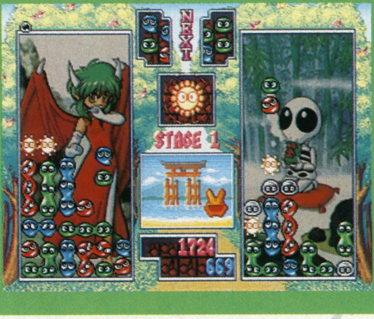
セガから，家庭用マルチメディア事業を拡大するとの発表があった。具体的には，ネットワークのシステム環境強化のため，セガ社内にユーザー向けのネットワーク・コンピューティング・システムを構築し，6月から運営を開始する。今後予定されている，サターンを使った通信システム「セガサターンネットワークス」を見据えた事業展開で，将来的には50万人の加入を見こんでいる。

開始当初のサービスには，現在カタパルトエンタテインメントが運営しているサターン用ネットワーク対戦システム「XBAND」の稼働が決定している。対応ゲームとして，これまでの『セガラリー・チャンピオンシップ』『電脳戦機バーチャロン』などに加え，『ぷよぷよSUN』『パズルボブル3』『フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー』『デカスリート』など，約10タイトルが新しく投入される。また，家庭用テレビ電話システム「SSフェニックス」や，デジタルカメラと連動したネットワーク・システム，新タイプの通信ゲームなども検討中だそうだ。

サターンを使ったネットワーク・システムが，本格的に動き出したと言えよう。



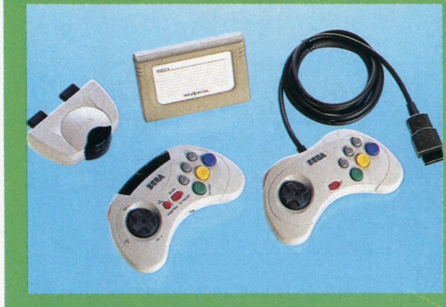
◀『バーチャロン』は現在好評稼働中。熱戦が展開されているとか



◀新しく通信対戦対応になる『ぷよぷよSUN』。要望が高かった1作

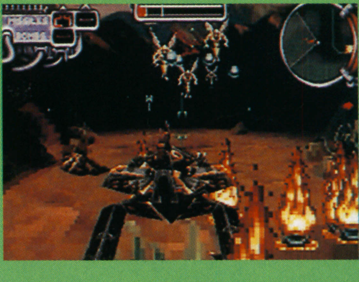
光栄の新作を買ってサターンの周辺機器をゲットせよ

『AMOK』発売記念プレゼント・キャンペーン開催



▲こちらが賞品一式。とくにコードレスパッドは，一度使うと手放せなくなる逸品だ

光栄が6月20日にサターンでの発売を予定している3Dアクション・シューティング『AMOK』の発売を記念して，プレゼント・キャンペーンが開催される。初回出荷分のソフトに封入されている専用ハガキで申しこむと，合計200名にサターン用周辺機器がプレゼントされるのだ。賞品は①コードレスパッドセット（50名）②パワーメモリー（50名）③コントロールパッド（100名）の3種類。応募期間は6月20日〜7月31日（消印有効）だ。当選者の発表は，光栄のホームページ(http://www.koei.co.jp/)と，8月30日発売の月刊DaGama10月号にて行なわれる。ふるって応募しよう。



◀米国ではセガ・オブ・アメリカが発売した『AMOK』

キミは何冊知ってる？

ゲームメーカー発行 ▼▼▼ マル得 小冊子を読もう！

Maker's Leaflet Anthology

小売店の売場やゲーム・センターで，ちょっとした冊子が置かれているのを見たことがあるかな？　もともと無料配布用として作られたものから，本来はファンクラブ用のものまで，種類は多種多様だが，どれもメーカーの魅力にあふれる1冊だ。そこでしか公開されていない㊙エピソードやプレゼント告知もいっぱいで，いままで知らなかった人はソンだったかも!?　今回は「一般ユーザーが入手可能なもの」を基準にしているので，キミも探してみよう！　（文／伊藤真臣）

NOURS
ノワーズ 1997 vol.15
特集 集え若衆！ 遊援隊
店頭アンケート324人!! ナムコ・ワンダータワー京都店 オモシロ度徹底比較
namco

ナムコ

NOURS

vol.15　［ノワーズ］

サイズ／ページ数：A4／36P
発行時期：季刊（3月，5月，8月，11月の月末）
読者投稿ページ：有
読者プレゼント：有
入手方法：ナムコ直営のAM施設にて配布or定期購読

もくじ

◀▲開発秘話からお料理の話まで，その話題は幅広い

その昔「NG」という小冊子を発行していたナムコだけあって，誌面作りは手慣れたもの。ナムコのテーマパークほか直営ゲーム・センターで配布されているが，定期購読を利用するのもひとつのテだ。

TAITO AMUSEMENT MAGAZINE
TiLT ［ティルト］
VOL. 18
見るかやるか？サイキックワールド
憧れのピンナップガール まじかる写真館
夢の電車運転ゲーム『電車でGO!』
マイページを作ろう！
TAITO

タイトー

TiLT ［ティルト］

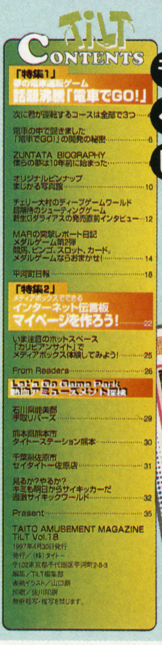
vol.18

サイズ／ページ数：B5／36P
発行時期：年4回
読者投稿ページ：有
読者プレゼント：有
入手方法：タイトー直営ゲーム・センターor小売店で

誌名の由来はピンボールで台をゆらす“ティルト”に，タイトーがプレイヤーの心をゆさぶる，という意味をかけたもの。サイキック情報もあるので，ファンは要チェック！

憧れのピンナップガール
まじかる写真館
Pinup Girls

もくじ



TiLT CONTENTS

「特集1」
夢の電車運転ゲーム
話題沸騰「電車でGO!」
次に君が運転するコースは全部で3つ……4
電車の中で聞きました「電車でGO!」の開発の秘密……6
ZUNTATA BIOGRAPHY 僕らの夢は10年前に始まった……
オリジナルピンナップ まじかる写真館……10
チェリー大村のディープゲームワールド 超期待のシューティングゲーム 新生Gダライアスの発売直前インタビュー……12
MARの突撃レポート日記 メダルゲーム第2弾 競馬、ビンゴ、スロット、カード。メダルゲームならおまかせ！……14
平河町日報……18
「特集2」
メディアボックスでできる インターネット伝言板 マイページを作ろう！……22
いま注目のホットスペース「カリビアンサイト」でメディアボックス体験してみよう！……25
From Readers……26
Let's Go Game Park 熱血アミューズメント探検
石川県能美郡 手取リバーズ……29
熊本県熊本市 タイトーステーション熊本……30
千葉県佐原市 セイタイトー佐原店……31
見るか？やるか？キミも明日からサイキッカーだ 過激サイキックワールド……32
Present……35

TAITO AMUSEMENT MAGAZINE
TiLT Vol.18
1997年4月30日発行
発行／（株）タイトー
〒102東京都千代田区平河町2-5-3
編集／TiLT編集部
表紙イラスト／山口朗
印刷／佐川印刷
無断転写・複写を禁じます。

ガッタンゴットン走る電車の中で開発者に聞いちゃいました
「電車でGO!」の開発の秘密

夢色通信
TGL 夢色くらぶ会報 15号

テイジイエル

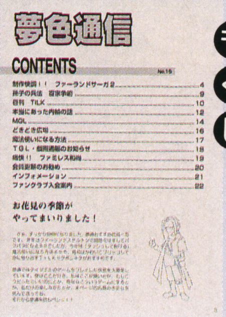
夢色通信

15号　［ゆめいろつうしん］

サイズ／ページ数：A5／24P
発行時期：隔月刊
読者投稿ページ：有
読者プレゼント：無
入手方法：ファンクラブでの配布から1か月後，小売店で

小悪魔的キャラクターの表紙が目を引くテイジイエルの冊子「夢色通信」。もともとファンクラブ会誌として作られていることもあって，誌面にはほのぼのとした雰囲気があふれている。

もくじ

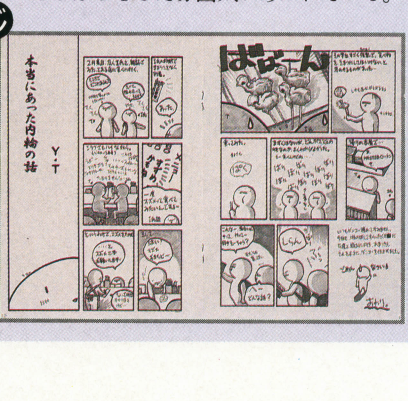


夢色通信

CONTENTS　No.15

制作快調！！　ファーランドサーガ2……4
孫子の兵法　百家争鳴……9
自刊　TILK……10
本当にあった内輪の話……12
MGL……14
どきどき広場……16
魔法使いになる方法……17
TGL・通販のお知らせ……18
痛快！！　ファミレス和尚……19
会員更新のお勧め……20
インフォメーション……21
ファンクラブ入会案内……22

お花見の季節がやってまいりました！


本当にあった内輪の話
ぱらーん

▶これ以外に「痛快！和尚シリーズ」などの人気連載もあり

KONAMI magazine
1997 4 APRIL VOL.1
KONAMI

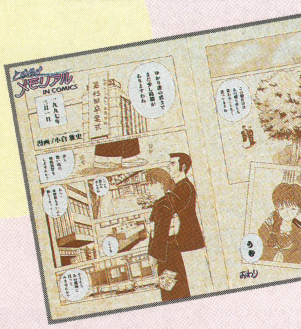
コナミ

KONAMI magazine

vol.1　［コナミマガジン］

サイズ／ページ数：A4／76P
発行時期：隔月刊（予定）
読者投稿ページ：無
読者プレゼント：有
入手方法：ゲーム関連の小売店および各種イベント会場にて配布

この春に創刊されたばかりの新しい冊子。創刊号の表紙は，すっかりコナミの顔となった「藤崎詩織」。『ときメモ』関連のゲーム情報はもちろんのこと，右に掲載したようなオリジナル漫画が読めるのはオイシイ。パワプロ君4コマもあり。


ときめきメモリアル IN COMICS

月刊 恒例!! コンクラ特製描き下ろしカレンダー!!
コンパイルクラブ
遂にセガサターンに登場!!
魔導物語
1997 5月号
第66号 1997年5月1日発行
★さらに、サターンユーザーに朗報!!
速報!! DS SATURN!
コンパイルレーシング通信

コンパイル

月刊 コンパイルクラブ

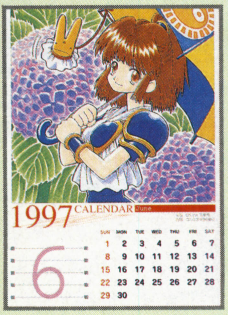
第66号　［こんぱいるくらぶ］

サイズ／ページ数：A5／54P
発行時期：月1回
読者投稿ページ：有
読者プレゼント：有
入手方法：小売店で配布（ファンクラブだと確実）

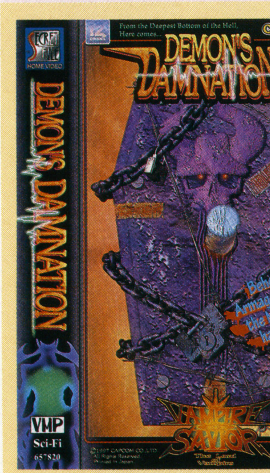
コンパイルクラブ5月(66)号　もくじ

①巻頭特集「SS魔導物語」	
②DS14号特集	4
③速報!! DS Saturn	6
④なになぜ「ぷよぷよSUN」	8
⑤CNN・もくじ	9
⑥Carbuncle Times	10
⑦丁稚あげNEWS	12
⑧霞とK美のお部屋	14
⑨HOTなLETTERS	16
⑩特別付録　とじ込みカレンダー(5月～8月)	25
⑪AAAのQ&A	29
⑫CSA CLUB	30
⑬ミナコののーみそプリンプリン	32
⑭背徳の館	33
⑮両々かづなりハガキ地獄ターボ	34
⑯の～コネ漫画賞告知	36
⑰京橋町漫画道場	38
⑱映像の王様	39
⑲ラジオコンパイル	40
⑳インフォメーション／当選者発表	42
㉑日常のるいるい	44
㉒宮島店グランドオープンレポート	45
㉓カラーでドン(仮)	46
㉔ももも通販ダイジェスト	48
㉕コンパイルレーシング通信	50
㉖'97年　ばよえ～んツアー告知	52
㉗SS「ぷよぷよSUN」公式ガイドブック告知	53

今回紹介した中では抜群の企画力とボリュームを誇る「コンパイルクラブ」。とくに投稿ページは並ぶものなし。開発サイドも含めたアットホームな感じがグッド。


1997 CALENDAR June
6
SUN MON TUE WED THU FRI SAT
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30

◀会誌を確実に手にしたいなら「コンクラ」会員になればいい。会員には限定の「地下版」も送付されるぞ


CAPCOM
From the Deepest Bottom of the Hell, Here comes...
DEMON'S DAMNATION
Behold Armageddon of the Monsters into Beauty!
VAMPIRE SAVIOR
VMP
Sci-Fi

カプコン

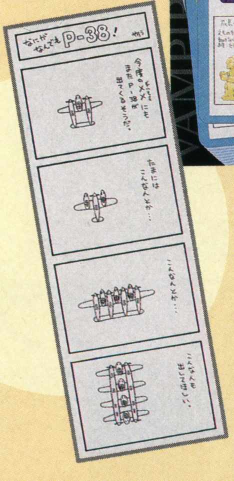
SECRET FILE

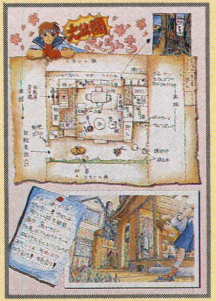
12th　［シークレットファイル ヴァンパイア セイヴァー］

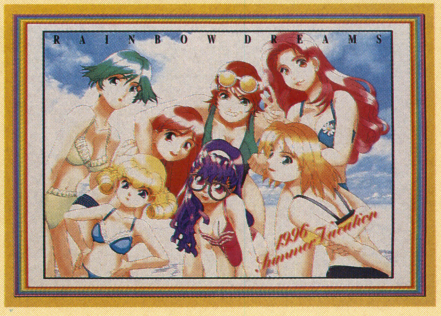
サイズ／ページ数：B5／12P
発行時期：新作ゲーム登場時
読者投稿ページ：無
読者プレゼント：無
入手方法：ゲーム・センターで販売

“知る人ぞ知る”存在のカプコンのシークレットファイル。すでに12冊目に突入した同誌だが，全部持っている人は珍しいのでは？　というのも置いているゲーム・センターが少ないにもかかわらず，入手希望のユーザーが非常に多く，運良く見つけた翌日にはもうナイなんてことも。シークレットというだけあって内容は秘蔵のシロモノばかりだ！

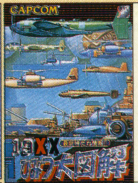
昆虫なぜなして？大百科
オオヒトゲザシバチ
VAMPIRE SAVIOR


なにがなんでもP-38!
今度のXXにもまたP-38が出てくるそうだ。
たまにはこんなんとか…
こんなんとか…
こんなんも出してほしい。




RAINBOW DREAMS
1996 Summer Vacation

シークレットファイル
バックナンバー
一挙公開!



第1号
19XX

冒険の書
CAPCOM

第2号
D&D® シャドウオーバー ミスタラ

第3号
ストリートファイターZERO2

第4号
スーパーパズルファイターⅡX

SURPRISING WORLDS

第5号
スターグラディエイター

第6号
ロックマン2 ザ・パワーファイターズ

第7号
クイズなないろDREAMS 虹色町の奇跡

第8号
ウォーザード

STREET FIGHTER EX
9

第9号
ストリートファイターEX

第10号
ストリートファイターⅢ

第11号
バトルサーキット

うぃん!!ウィン!!Windows

Written by 稲垣宗彦

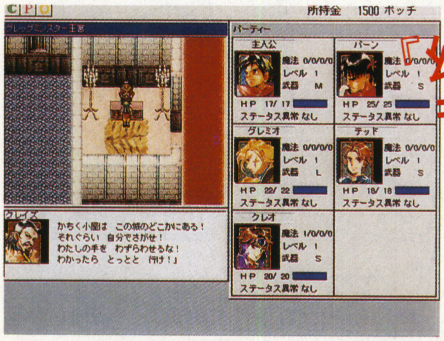
うぃん!! ウィン!! NEWS コナミWindows95用新作『どきどきびっくり箱』ほか，画面写真紹介

積極的にWindows95用タイトルを発表しつづけているコナミから，また新作の画面写真が多数届いたので，紹介しよう。

まず『ミッドナイトラン』は，観光バスやコンテナ・トレーラーなどの一般車両が行きかうなかでバトルをくり広げるというレーシング・ゲーム。発売日，価格ともに未定だが，動作条件として，Direct3Dにハードウェアレベルで対応したもの，とあるので注意。

日本でも人気の高いアメリカのプロバスケットリーグNBA。『NBAパワーダンカーズ』には，そのNBAの全29チームが実名で登場する。もちろんゲーム中に登場するのも，みんな実在の選手ばかり。登場選手のデータベースも搭載されているという凝(こ)りようだ。SideWinder GamePadを併用すれば，4人までの対戦が楽しめる。発売は1997年7月24日。価格は未定。

タイトルどおり，何かビックリするような情報が収録されるかもしれない，というのが，『ときめきメモリアル』を題材にしたスクリーンセーバー集第4弾の『どきどきびっくり箱』だ。今までの総集編的内容で，全キャラクターが総出演するという。これも価格，発売日ともに未定。ホントにどきどきびっくりできるのか，楽しみだ。

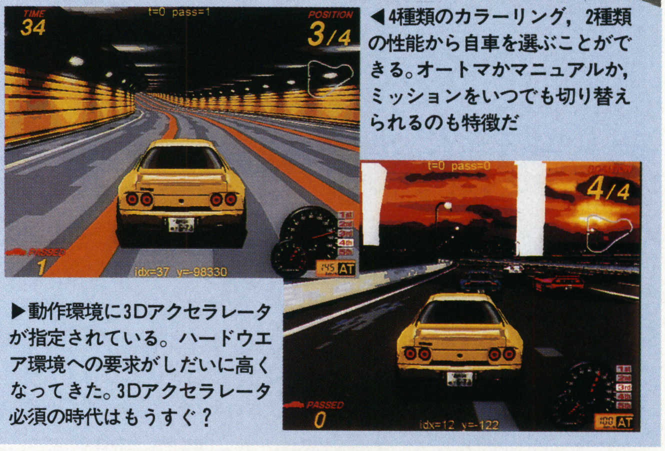

C P O
所持金 1500 ボッチ
グレッグミンスター王宮
パーティー
主人公 魔法 0/0/0/0 レベル 1 武器 M HP 17/ 17 ステータス異常 なし
パーン 魔法 0/0/0/0 レベル 1 武器 S HP 25/ 25 ステータス異常 なし
グレミオ 魔法 0/0/0/0 レベル 1 武器 L HP 22/ 22 ステータス異常 なし
テッド 魔法 0/0/0/0 レベル 1 武器 S HP 18/ 18 ステータス異常 なし
クレオ 魔法 1/0/0/0 レベル 1 武器 S HP 20/ 20 ステータス異常 なし
クレイズ

かちく小屋は　この城のどこかにある！
それぐらい　自分でさがせ！
わたしの手を　わずらわせるな！
わかったら　とっとと　行け！」

『幻想水滸伝』も開発中！

◀プレイステーション用として発表されたRPG『幻想水滸伝』も，Windows95用として開発中。キャラクターの情報をウィンドウ表示にできたり，なかなか遊びやすそう。

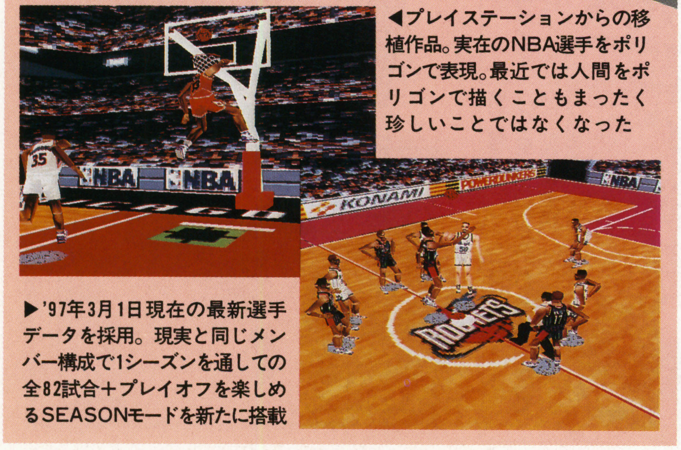
ミッドナイトラン


TIME 34
t=0 pass=1
POSITION 3/4
PASSED 1
idx=37 v=-98330
AT
t=0 pass=0
POSITION 4/4
PASSED 0
idx=12 v=-122
AT

◀4種類のカラーリング，2種類の性能から自車を選ぶことができる。オートマかマニュアルか，ミッションをいつでも切り替えられるのも特徴だ

▶動作環境に3Dアクセラレータが指定されている。ハードウエア環境への要求がしだいに高くなってきた。3Dアクセラレータ必須の時代はもうすぐ？

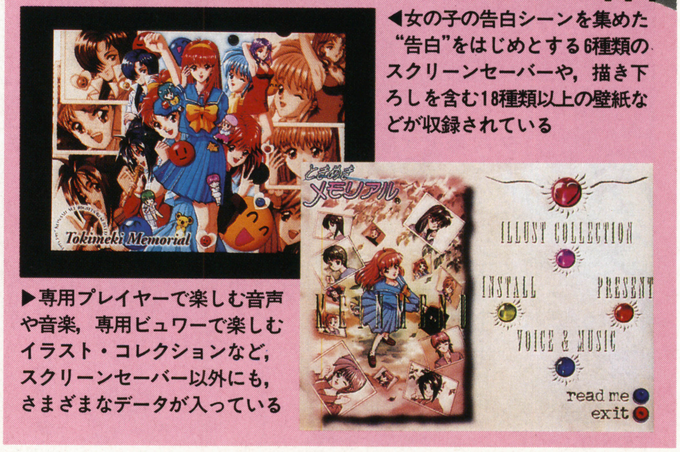
NBAパワーダンカーズ


35
NBA
NBA
KONAMI
POWERDUNKERS
NBA

◀プレイステーションからの移植作品。実在のNBA選手をポリゴンで表現。最近では人間をポリゴンで描くこともまったく珍しいことではなくなった

▶'97年3月1日現在の最新選手データを採用。現実と同じメンバー構成で1シーズンを通しての全82試合＋プレイオフを楽しめるSEASONモードを新たに搭載

どきどきびっくり箱


Tokimeki Memorial
ときめきメモリアル
ILLUST COLLECTION
INSTALL
PRESENT
VOICE & MUSIC
read me
exit

◀女の子の告白シーンを集めた"告白"をはじめとする6種類のスクリーンセーバーや，描き下ろしを含む18種類以上の壁紙などが収録されている

▶専用プレイヤーで楽しむ音声や音楽，専用ビュワーで楽しむイラスト・コレクションなど，スクリーンセーバー以外にも，さまざまなデータが入っている

あの“たまごっち”をWindows95のデスクトップで

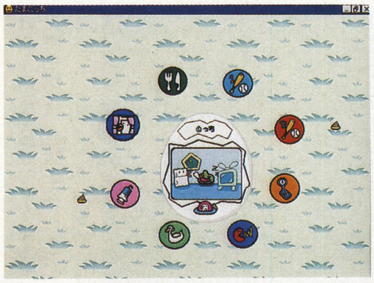
たまごっちCD-ROM

■バンダイデジタルエンタテインメント
■Windows95 ■CD-ROM＋FD ■2,480円/2,800円

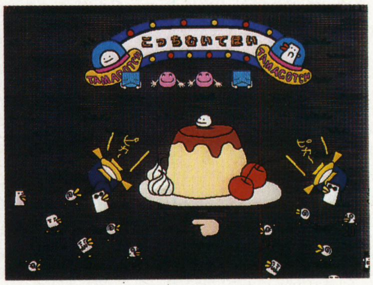
言わずとしれた“たまごっち”のWindows版，それがこの『たまごっちCD-ROM』だ。タイトルにCD-ROMとあるけれど，CD-ROM以外にも，FDが1枚同梱されていて，セットアップはこのFDから行なうようになっている。インストールした回数をFDに記録し，その回数を制限するためだ。

インストール時には，たまごっちの生い立ちが語られる。たまごっちとは，ばんぞー博士という人が拾った小さなUFOのなかから見つかった地球外生命体だったのだ。このたまごっちに，エサをやり，うんちの世話をし，ごきげんを取り，ときにはしかりつけながら育てていく。生まれてきたたまごっちに名前をつけられたり，その家となる“たまごっちハウス”のデザインなどを変えられたりと，Windowsなゲームとして拡張されている部分はあるものの，基本的な部分は液晶ゲームのそれと大きなちがいはない。おなかのすきぐあいや，機嫌のよさを表示できるところが便利といえば便利。過程を楽しむゲームなのだ。

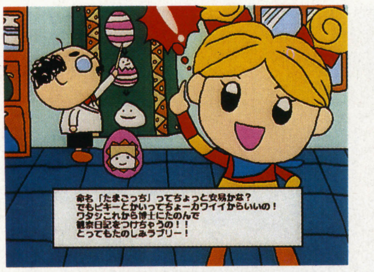
ちなみにこの作品，コンビニ販売もされるという点にも注目。パソコン・ショップで売られるパッケージは定価が2,800円。特製スライドボックスに入っていて，オリジナルのたまごっちグッズが添付されているのだが，コンビニ用パッケージでは，パッケージが簡素でおまけがつかないぶん，2,480円と少し安い価格設定がなされている。



◀たまごっちの世話は、アイコンで指示をする。たまごっちと夜は眠る。そっとしておこう

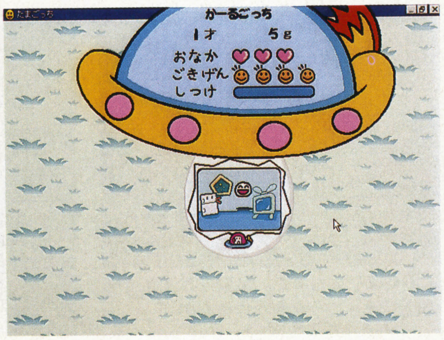

こっちむいてほい
TAMAGOTCH
TAMAGOTCH
ピカ～
ピカ～

▶「じゃんけん」「こっちむいてほい」の2種類のゲームでたまごっちのご機嫌を取る



命名「たまごっち」ってちょっと安易かな？
でもピキーとかいってちょーカワイイからいいの！
ワタシこれから博士にたのんで
観察日記をつけちゃうの！！
とってもたのしみラブリー！

▲ばんぞー博士が見つけた新種の生命体，それがたまごっちなのだ


たまごっち
かーるごっち
1才
5g
おなか
ごきげん
しつけ

▶お腹の減りぐあいやご機嫌の度合いなど、たまごっちのパラメータがまとめて見れる点もWin95版ならでは

ⒸBANDAI 1996・1997

デスクトップで新入社員を飼う

お気楽『パソリーマン』それゆけカドッチ

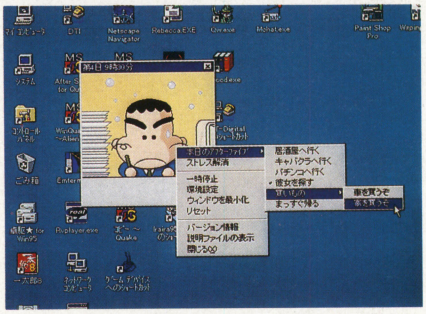
■IDP ■Windows95
■CD-ROM ■3,800円

上で紹介している『たまごっちCD-ROM』が謎の生物を育てるゲームなら，こっちの『それゆけカドッチ』はサラリーマンをデスクトップ上で育てるゲーム。“パソリーマン”としてPC上に就職したという設定の，22才の新入社員カドッチを教育する，というもの。なにせカドッチの目標は，社長になること。道はなかなか険（けわ）しいのだ。

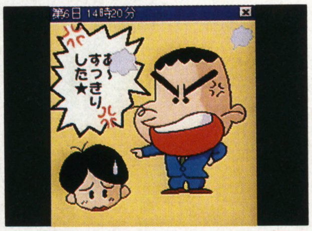
教育する，とはいっても，じつはプレイヤーが直接的に何か彼の仕事の役に立つことができるというわけではない。カドッチの言動を見て，疲れやストレスのぐあいを判断し，それを適度に発散させてやる，それがプレイヤーの役目なのだ。

カドッチは，プレイヤーが何も指示しない場合，退社時刻になるとそのまま帰宅してしまう。ところが，これでは1日の仕事の疲れやストレスが発散できない。ストレスはともかく，疲れはそのまま帰ったほうが回復しそうなものだが，居酒屋やキャバクラ，パチンコへ寄らせることによって，彼の仕事に支障が出ないように配慮するわけだ。また，スロットを回してそれがそろえば，カドッチに彼女を作ることもできる。彼女とのデートも，疲労回復やストレスの発散に役立つ。

カドッチの1日は，かなりせわしなく過ぎていく。ちょっと席を外すと数日が経過していて，状況がかなり悪化していたり。時間経過のスピードをユーザーが設定できればもう少し遊びやすくなると思うのだが。

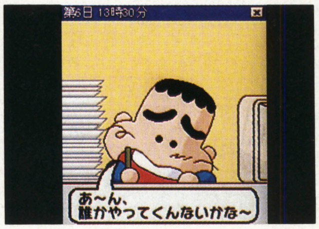

マイコンピュータ
DTI
Netscape Navigator
Rebecca.EXE
Qw.exe
Mchat.exe
Paint Shop Pro
Wsping
システム
After S for Qu
ccd.exe
コントロールパネル
WinQua ~Alien
T-Digital ショートカット
ごみ箱
Emterm
卓駆★ for Win95
Rvplayer.exe
ｴﾋﾟｰ～ Quake
Iraira95 のショ
一太郎8
ネットワークコンピュータ
ゲームデバイスへのショートカット
第4日 9時30分
本日のアフターファイブ
ストレス解消
一時停止
環境設定
ウィンドウを最小化
リセット
バージョン情報
説明ファイルの表示
閉じる(X)
居酒屋へ行く
キャバクラへ行く
パチンコへ行く
彼女を探す
買いもの
まっすぐ帰る
車を買うぞ
家を買うぞ

▲プレイヤーが指示できる項目を表示してみた。居酒屋などへ寄りすぎると，すぐに金欠に

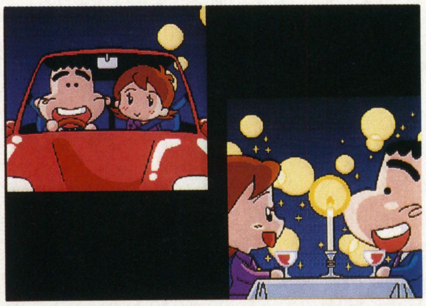

第6日 14時20分
あ～すっきりした★

▲新入社員のクセに，同僚に当たり散らしてストレスを発散することもできる。思えば寂しい人生だ

▼疲れやストレスがたまるとカドッチは仕事をさぼる。上司に見つかると評価が大きく下降，出世にひびく



あ～ん、
誰かやってくんないかな～



▲彼女ができると，アフターファイブにデートが楽しめる。クルマを買えば，ドライブも

音声認識ムービー

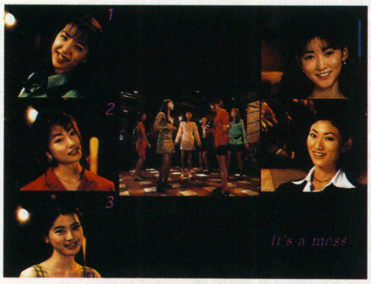
It's a mess/TINBEERWAH

■カナディアンコミュニケーション
■Windows95 ■CD-ROM ■各5,800円

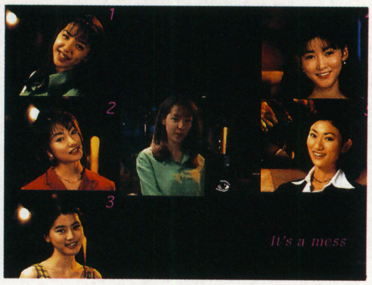
音源カードはwavファイルの再生だけでなく，録音も可能なものがほとんどで，たいていマイク端子を装備している。だが，いったいどれだけの人がそれを活用しているだろう？　かく言う筆者もほとんどマイクを使わないユーザーのひとりなのだが，ここで紹介している『It's a mess（イッツ・ア・メス）』と『TINBEERWAH（ティンビアワ）』は，そのマイクを使わなければ“遊べない”という珍しい作品なのだ。

プレイヤーは，マイクに向かって話しかけ，登場人物との“会話”によってストーリーを進行させていく。この2作品は「音声認識CD-ROM」なのだ。第1弾の『It's a mess』は，ディスコが舞台。踊っている女の子に声をかけ，会話をはずませ，店の外に連れ出すまでを楽しむ。一方の『TINBEERWAH』は，銀座の高級会員制クラブが舞台。ホステスさんたちとの会話をこなして親密度を上げていく，その過程を楽しむ。

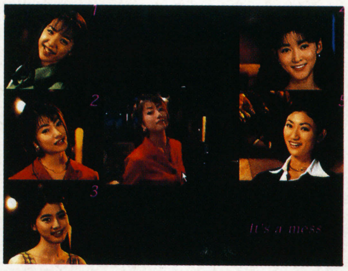
マイクに話しかけ，きちんとこちらの呼びかけに女の子が反応し，会話が成り立つと，予想外に楽しい。しかし，ひとりきりでパソコンのマイクに向かって話しかけている自分の姿って，かなり……。それと，周囲の雑音などによって，音声の認識率が大きく上下する。筆者の環境では，調整にかなりの苦労をともなった。新しいぶん，『TINBEERWAH』のほうが認識率が高いようだ。


1
2
3
It's a mess

◀ディスコで踊っている女の子に声をかけ、会話を楽しむ『It's a mess』。画期的


1
2
3
It's a mess

▶単語のマッチングで会話は成立するようだ。名前を呼びかけ、登録されている単語を探し出せ


1
2
3
It's a mess

▲彼女はりえちゃん。会話をはずませるのは，けっこう大変な作業なのだ

◀会員制高級クラブでホステスたちとの会話を楽しむ第2弾。いかに親密さを増していくかがポイント

SNK代表作の魅力をCD-ROMに

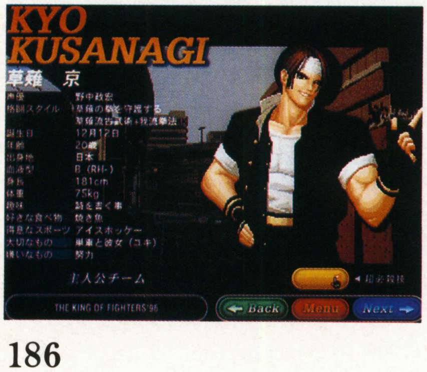
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 PERFECT FILE

■ポニーキャニオン ■Windows95&Macintosh ■CD-ROM ■6,800円

ゲームそのものよりも，それに登場するキャラクターの人気のほうが高いんじゃないか，と思わせる，SNKの対戦格闘ゲーム。なかでも『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズは，同社対戦格闘のキャラが総登場するとあって，他社作品とは明らかにちがう客層がゲーム・センターをにぎわせていたりする。ここで紹介する『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 PERFECT FILE』は，シリーズ最新作である『～'96』に関するさまざまなデータを1枚のCD-ROMに収録した，CD-ROM版ファンブックとも言うべきタイトルだ。

メインメニューは各キャラクターのプロフィールと超必殺技のアニメーションを楽しめる「キャラクタ紹介」，デザイナーがしたためた設定原画がキャラクターごとに集められた「設定原画集」，『KOF'96』に関する25点のカラーイラストを閲覧（えつらん）できる「イラストギャラリー」，ゲーム中のキャラクターが発する音声やBGMを聴ける「サウンドギャラリー」の4項目。このうち，「設定原画集」に関しては，もともと存在する原画自体が少ないのか，キャラクターによっては物足りなく思えることもないではない。しかし，全体的に見やすくできているのは，かなりよい。

特典として，草薙 京や八神 庵の初出原画を使ったマウスパッドも付いている。まさにコレクターズ・アイテムなのだ。



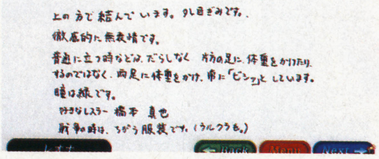
KYO KUSANAGI
草薙　京

声優　野中政宏
格闘スタイル　草薙の拳を守護する
草薙流古武術＋我流拳法
誕生日　12月12日
年齢　20歳
出身地　日本
血液型　B（RH-）
身長　181cm
体重　75kg
趣味　詩を書く事
好きな食べ物　焼き魚
得意なスポーツ　アイスホッケー
大切なもの　単車と彼女（ユキ）
嫌いなもの　努力

主人公チーム

◀超必殺技
THE KING OF FIGHTERS'96
Back
Menu
Next

◀「キャラクタ紹介」からのひとコマ。超必殺技のモーションも楽しめる

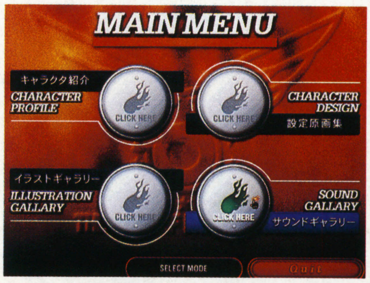


（ハイデルンの娘）

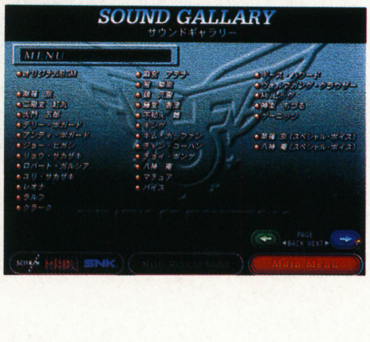
基本的な髪形は「シャギー」で その後ろを無造作に上の方で結んでいます。タレ目ぎみです。
徹底的な無表情です。
普通に立つ時などは，だらしなく 片方の足に 体重をかけたりするのではなく，両足に体重をかけ，常に「ピシッ」としています。
瞳は緑です。
好きなレスラー 橋本 真也
戦争の時は，ちがう服装です。（ウルフうも。）

→この時髪はわけていません。
耳
（爆弾）
レオナ
Back
Menu
Next

▲「設定原画集」から，ハイデルンの部下レオナ。橋本真也が好きなんだそうだ


MAIN MENU
キャラクタ紹介
CHARACTER PROFILE
CLICK HERE
CHARACTER DESIGN
設定原画集
イラストギャラリー
ILLUSTRATION GALLARY
SOUND GALLARY
サウンドギャラリー
SELECT MODE
Quit

◀メインメニュー。ここから選べるもの以外にも、スクリーンセーバーなどが収録されている


SOUND GALLARY
サウンドギャラリー
MENU
オリジナルBGM
草薙 京
二階堂 紅丸
大門 五郎
テリー・ボガード
アンディ・ボガード
ジョー・ヒガシ
リョウ・サカザキ
ロバート・ガルシア
ユリ・サカザキ
レオナ
ラルフ
クラーク
麻宮 アテナ
椎 拳崇
鎮 元斎
藤堂 香澄
不知火 舞
キング
キム・カッファン
チャン・コーハン
チョイ・ボンゲ
八神 庵
マチュア
バイス
ギース・ハワード
ヴォルフガング・クラウザー
Mr.ビッグ
神楽 ちづる
ゲーニッツ
草薙 京（スペシャル・ボイス）
八神 庵（スペシャル・ボイス）
PAGE
◀BACK NEXT▶
SNK
Main Menu

▶各キャラクターのゲーム中のすべての音声やBGMなどが楽しめる「サウンドギャラリー」

ガソリンスタンド経営シミュレーション

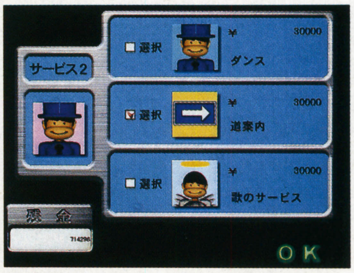
スタンドウォーズ ギャラクシー

■インテリジェンス・コミュニケーション ■Windows95&
Macintosh ■CD-ROM ■9,800円

町外れのさびれたガソリンスタンドを，従業員をひとりも雇わず営業していた頑固者のおじいさんがいた。ある日，腰を痛めてしまったおじいさんは自分のかわりに店長を雇うことにする。プレイヤーは，この雇われ店長として，ガソリンスタンドを切り盛りし，立派な店へと発展させていかなければならない。

ゲームがはじまって，プレイヤーがまずしなければならないのは，従業員をひとり雇うこと。3人の候補のなかからひとりを選ぶ。パートナーである従業員が決まったら，さっそく営業開始だ。お客の反応や従業員のセリフをよく考え，どういったサービスを提供し，どんな品物を仕入れるのか，営業方針を決定していこう。広告をたくさん打ち，サービスの種類も多いほうがより客を呼びやすいけれど，そのぶん出費がかさむ。最初の所持金は100万円。収支のバランスをよく考え，ライバル店の動向もかえりみる必要がある。これもまた，客や従業員との会話から判断しなければならないところが，ポイントだ。

メッセージ中に誤字があったり，句読点が行頭にきてしまったり，また，すでに提供しているサービスを実施したらどうかと従業員にすすめられることもあるなど，全体的に詰めが甘い感じがする。だが，むずかしいところがまったくなく，他の経営シミュレーションのように，数字がすべてといったギスギスした感じがしない点は，好感が持てる。



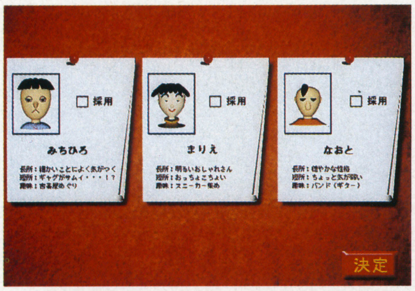
□選択 ¥ 30000 ダンス

☑選択 ¥ 30000 道案内

□選択 ¥ 30000 歌のサービス

残金 714298

▶ダンスと歌をサービスするガソリンスタンドって（笑）



みちひろ □採用

長所：細かいことによく気がつく
短所：ギャグがサムイ・・・！？
趣味：古本屋めぐり

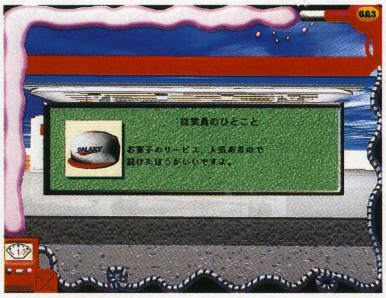
まりえ □採用

長所：明るいおしゃれさん
短所：おっちょこちょい
趣味：スニーカー集め

なおと □採用

長所：穏やかな性格
短所：ちょっと気が弱い
趣味：バンド（ギター）

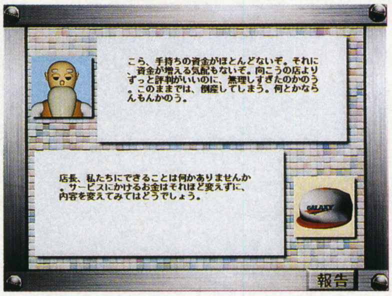
▲これが最初に雇うことのできる3人。誰を選んでも結果的にはあまり大差がないような気がする



従業員のひとこと

お菓子のサービス、人気あるので
続けたほうがいいですよ。

◀客や従業員との会話から、行動指針を導き出していくのだ



こら、手持ちの資金がほとんどないぞ。それに、資金が増える気配もないぞ。向こうの店よりずっと評判がいいのに、無理しすぎたのかのう。このままでは、倒産してしまう。何とかならんもんかのう。

店長、私たちにできることは何かありませんか。サービスにかけるお金はそれほど変えずに、内容を変えてみてはどうでしょう。

◀ガソリンスタンドの持ち主，おじいさんの意見はかなりきびしい

“切絵図”って，知ってる？

江戸東京古地図散歩

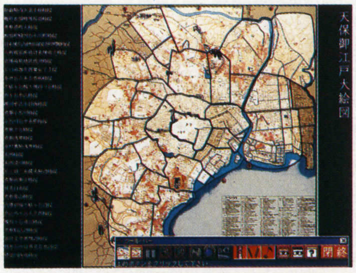
■ポニーキャニオン ■Windows95&
Macintosh ■CD-ROM ■6,800円

時代小説を読んでいると，古い地図を手元に置きたくなる。地名を見たときにどうしても頭に浮かんでくるビルばかりのものではなく，物語の舞台となっている当時の，今とはまったくちがう町並みを思い描く，その手助けとするためだ。

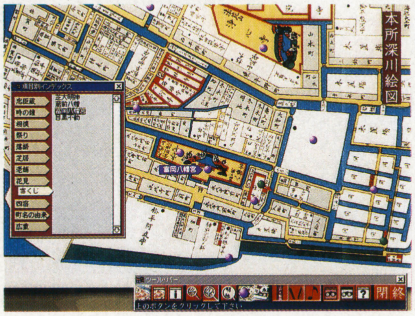
ところが，切絵図と呼ばれる江戸時代の地図をいざ見てみると，これがなかなか読みづらいものなのだ。長い年月のあいだにサマ変わりを遂げたのは町並みだけではなく，道や地形すらも大きく変わっている場所も少なくない。そのうえ，切絵図は今の地図とちがって，北を上として描かれていないのだ。

ここで紹介する『江戸東京古地図散歩』は，幕末期の尾張屋版の切絵図，全30枚をベースに作られたマルチメディア・タイトル。現代の地図と重ね合わせながら切絵図をながめることができる。画面内では切絵図は北を上にして配置され，さらには現代の地図を重ね合わせることによって，格段に理解しやすい状態で切絵図を楽しめる。ほかにも，町名や施設の名前からだけでなく，「四十七士討ち入り」や「富くじ」といった江戸時代の風物から地図を検索することもできるなど，さまざまな機能が付加されている。

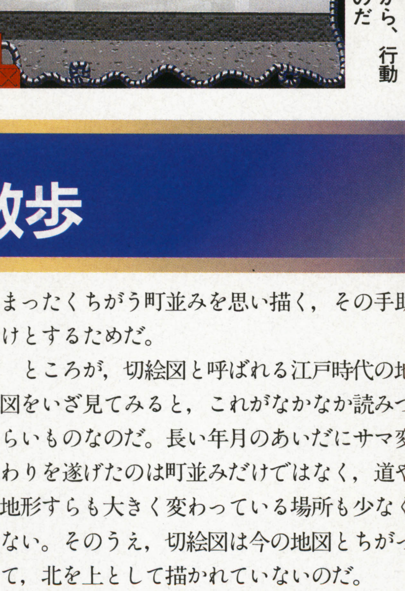
資料的価値だけでなく，ながめているだけで楽しいものに仕上がっているのだ。



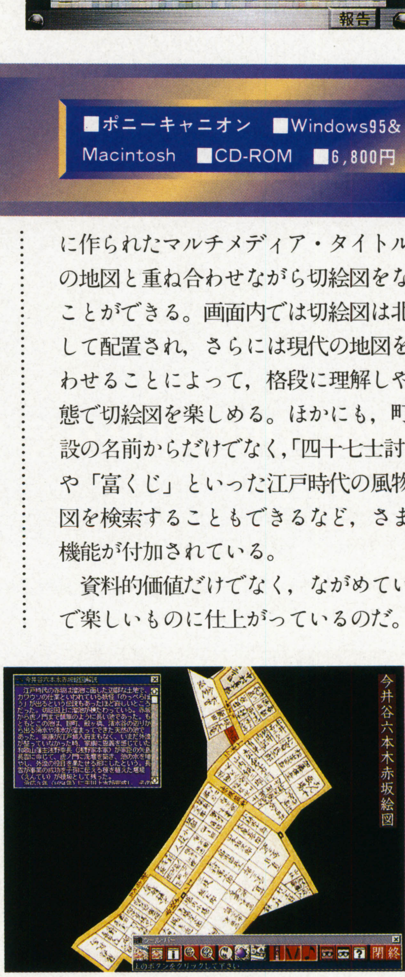
◀江戸全景。明るい部分は切絵図が収録されている範囲



▶項目別インデックスで「富くじ」から富岡八幡宮を検索したところ



▲六本木周辺。現代の地図を重ねてみた。その土地に関する解説も収録されている



◀文字が読めないような部分はこのように拡大して見ることもできる

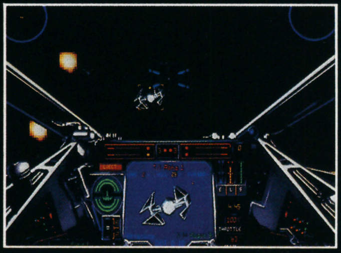
LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRESENTS
STAR WARS
X-WING VS. TIE FIGHTER
エックスウィング VS タイファイター
<通信対戦対応>
SINGLE AND MULTI-PLAYER SPACE COMBAT SIMULATION
BY LAWRENCE HOLLAND
英語版（日本語解説書・ミッションシナリオ対訳付）
スターウォーズシリーズ 対戦型 3Dスペースコンバットシミュレーション
Windows®95 2CD-ROM

「スター・ウォーズ」ワールドを舞台にした

X-WING VS

■マイクロマウス ■Windows95 ■10,800円 ■発売中 ※ジョイスティック必須

「スター・ウォーズ」の世界観を題材にした『X-WING』。のちにさまざまなシナリオセットや『TIE FIGHTER』といった新作が登場した，このスペース・コンバット・シミュレータの最新作がついに日本への上陸を果たしたのである。（文／佐久間亮介）



◀タイファイターとのドッグファイト。もちろん対人戦も可能になっている

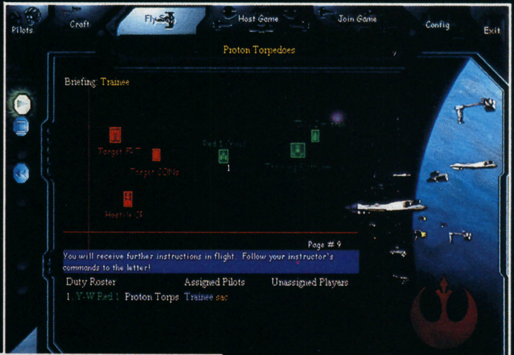
あの興奮のすべてがここにある！
迫力のバトルシーンを完全再現！

本作はすでに発売済みであるDOS/V用ソフト『X-WING』の流れをくむスペース・コンバット・シミュレータである。発売後，数々のシナリオセットが発売された『X-WING』は絶大な人気を誇る映画「スター・ウォーズ」の世界観を題材にし，X-WINGやA-WINGといったスペースクラフトを駆って，銀河を支配する帝国との戦いを体験するというものであった。のちに同一のゲーム・システムを使い，プレイヤーが帝国側の兵士としてプレイする『TIE FIGHTER』なる作品が登場，さらに両作ともにコレクターズ版が発売されたことからも，いかにこのシリーズが多くの人々から支持を得ていたかが想像してもらえるはずだ。

だが，この2作品にファンが満足していたかといえばウソになる。なかでもネットワークでの複数人同時プレイの実現は，もっとも切望された機能である。コンピュータのあやつる機体と編隊を組んでプレイする機会の多いゲームだけに，ネットワーク対戦はプレイヤーの夢ですらあった。

そんな日増しに高まっていく声に応える形で登場したのが本作である。多人数で編隊を組んでミッション・クリアを目指す，単純なドッグファイトを楽しむ。新たな機能の搭載により，前2作では不可能だった楽しみかたが可能となった本作は，まさに映画そのままの興奮を与えてくれるのだ。

A long time ago a galaxy far, far away …


Pilots
Craft
Fly
Host Game
Join Game
Config
Exit

Proton Torpedoes

Briefing: Trainee

Page # 9

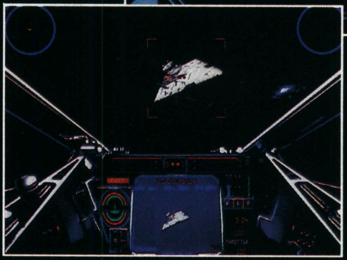
You will receive further instructions in flight. Follow your instructor's commands to the letter!

Duty Roster Assigned Pilots Unassigned Players

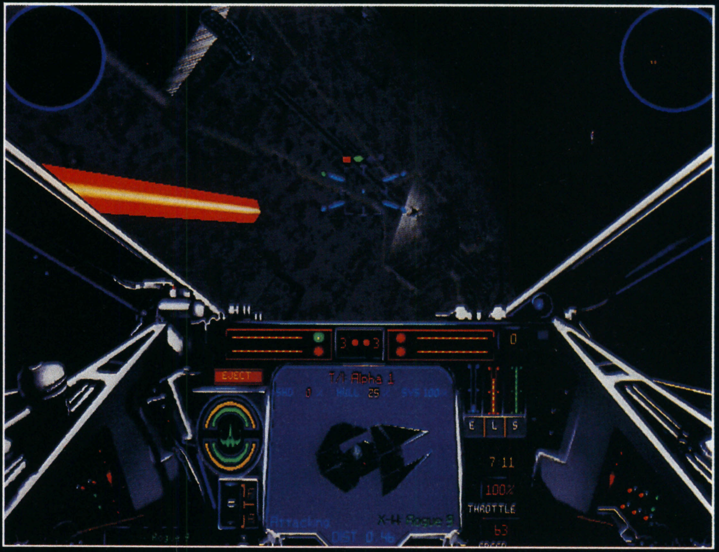
1. Y-W Red 1 Proton Torps Trainee sac

Trainee sac

▶緻密なミッションは本作でも健在。特定の船舶を護衛するなど多彩な任務が与えられる



◀スターデストロイヤーの撃沈が任務になる場合も。その巨大さは……


EJECT
T/I Alpha 1
THROTTLE
100%
X-W Rogue 3

▼圧倒的な規模と火力を誇るスターデストロイヤーをキミは落とせるか？

気になる新三部作のウワサ

ファン待望の新三部作が，いよいよこの秋に撮影開始となる。ご存知のとおり，特別編の公開されている前三部作はサーガの第4～6話にあたるもの。新三部作とはダースベイダーを主人公とした第1～3話までの物語が描かれることになる。「ジェダイの復讐」特別編ではこの新三部作のためにエンディングが変更になっているというから，新作がいよいよ本格的に始動しはじめるのは確実。一説には撮影の予定されているスタジオに，現時点では出演の予定はないとされるアレック・ギネス（前三部作でベン・ケノービを演じた俳優）が出入りしているとのウワサもあり，期待は高まるばかり。

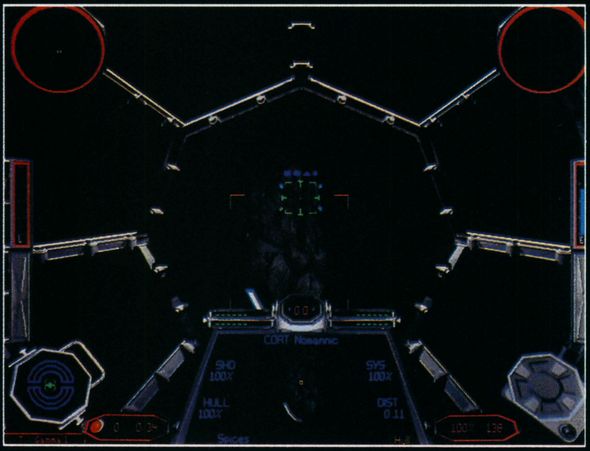
©1997 Lucasfilm Ltd. and LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Star Wars, X-Wing, TIE Fighter and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. used under authorization. Totally Games is a trademark of Totally Games.

『X-WING』シリーズ最新作，ついに発売！

TIE FIGHTER

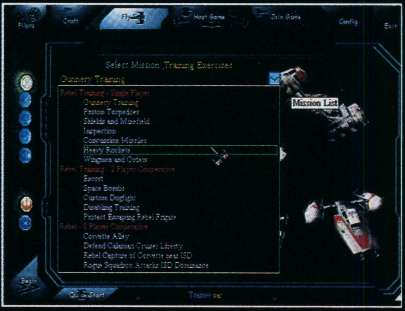
同盟軍となりフォースを信じるか，
ダークサイドにひかれ帝国に忠誠を誓うか？

魅惑の１Pモードと通信対戦

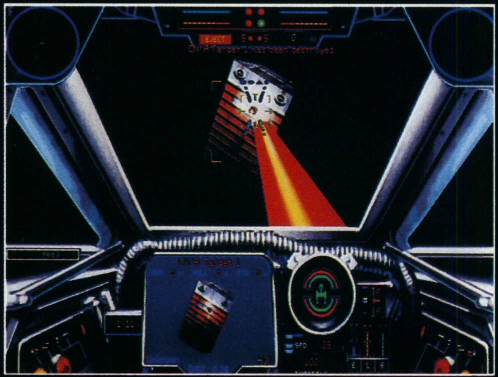

CORT Nomannic
SHD 100%
SYS 100%
HULL 100%
DIST 0.11

◀タイファイターでのプレイも可能。ファルコン号と同型の機体も登場する

▼ミッション内容はさまざま。操作方法を学ぶためのトレーニングなどもある


Pilots
Craft
Fly
Host Game
Join Game
Config
Exit
Select Mission ,Training Exercises
Gunnery Training
Mission List
Rebel Training - Single Player
Gunnery Training
Proton Torpedoes
Shields and Minefield
Inspection
Concussion Missiles
Heavy Rockets
Wingmen and Orders
Rebel Training - 2 Player Cooperative
Escort
Space Bombs
Custom Dogfight
Disabling Training
Protect Escaping Rebel Frigate
Rebel - 8 Player Cooperative
Corvette Alley
Defend Calamari Cruiser Liberty
Rebel Capture of Corvette near ISD
Rogue Squadron Attacks ISD Dominance
Begin
Quick Start
Trainer.ssr

▼光源処理をはじめ，前作から格段に進歩したグラフィックエンジン。テクスチャーの美しさを見てほしい



本作では1P&通信対戦のそれぞれのモード用に複数のミッションが用意されている。出現する敵を撃墜するといった単純なものだけでなく，ときには未確認の船舶に一定の距離まで接近し，その識別コードを確認するなどといったさまざまな目的がプレイヤーに与えられるのだ。弾を撃ちまくっていればクリアできる，シューティング・ゲームとはわけがちがう。目的に沿ったプレイが要求されるのである。

こういったミッションの数々が本作の魅力なのだ。ドッグファイトに気を取られ，護衛すべき艦隊が全滅させられたときの悔しさは本シリーズならでは。改良された3Dグラフィックエンジンによって描画されるSVGの美しいビジュアルと，映画と同じ効果音が興奮をさらにもり立ててくれるはずだ。もちろん簡潔に多人数プレイを楽しみたいというニーズにも応えてくれる。メレーと呼ばれるミッションを選択すれば，複数人でのドッグファイトも簡単に実現できてしまうのだ。インターネット対戦も可能である。

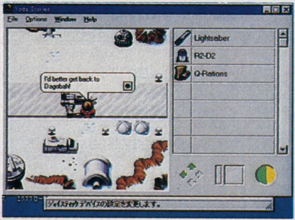
最後に惜しまれる点を。1パッケージに対戦用として2枚のCDが同梱されるにもかかわらず，マイクロマウスの正規輸入版ではマニュアルが1冊しか添付されない。きちんと英語版同様に2組のクイックマニュアルが同梱されていれば……。英語版の添付品が省かれているのも非常に残念。

The Force is with you, young Skywalker
But you are not JEDI yet.

「スター・ウォーズ」関連期待の新作たち!!

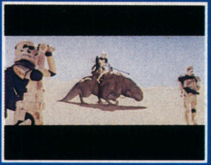
ヨーダ・ストーリー

トップビューのアドベンチャー・ゲーム。シナリオ・ジェネレータを搭載し，プレイするたびに異なるゲーム・パターンを提供してくれる。店頭で好評発売中のタイトル。


Yoda Stories
File
Options
Window
Help
Lightsaber
R2-D2
Q-Rations
I'd better get back to Dagobah!
ジョイスティックデバイスの設定を変更します。

◀ルークやハン・ソロ，ヨーダなどおなじみのキャラクターが総登場する

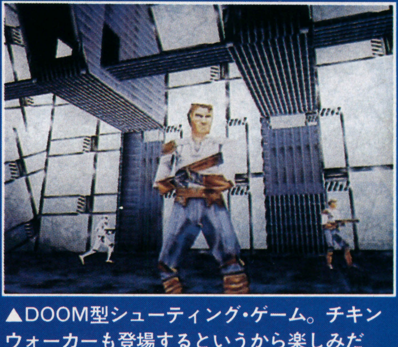
メイキングマジック日本語版



特別編の制作風景を収めた作品。『スクリーンセーバー』または『レベルアサルト2』に同梱される。前者は映画館で先行販売あり。

JEDI KNIGHT
DARK FORCES II

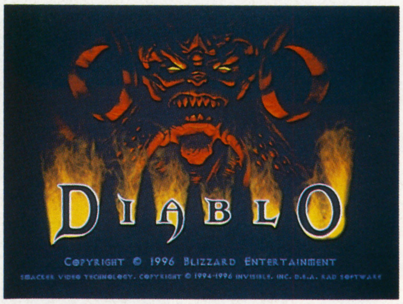
『ダークフォース』の続編。今度は銃器だけでなく，ライトセーバーを用いての戦闘も可能という期待の新作だ。マイクロマウスからの正規輸入版は9月発売予定。



▲DOOM型シューティング・ゲーム。チキンウォーカーも登場するというから楽しみだ

ディアブロ世界（ワールド）への誘（いざな）い

祝！
日本語マニュアル付き
発売


DIABLO
COPYRIGHT © 1996 BLIZZARD ENTERTAINMENT
SMACKER VIDEO TECHNOLOGY. COPYRIGHT © 1994-1996 INVISIBLE, INC. D.B.A. RAD SOFTWARE

■BLIZZARD ENTERTAINMENT
■Windows95, NT4.0（PC-98未対応）

動作環境

- ●CPU：Pentium 60MHz以上
- ●メモリ：8MB以上
- ●CD-ROM：2倍速以上
- ●グラフィック：640×480ドット以上，256色以上 ビデオカードがDirectXに対応していること
- ●サウンド：Windows95対応のサウンドカードが必要
- ●その他：ネットワーク・プロトコルにより複数同時プレイ可能

第1回：ディアブロの魅力を探る

いま，コンピュータ・ゲームの世界では『ディアブロ』がブームになっている。いろいろな雑誌で「このゲームはおもしろい！」と紹介されている。ただ，海外直輸入版ということもあって，イマイチ手が出せなかった人も多いのではないだろうか。そこで企画されたのが本コーナーなのだ。第1回となる今月は，『ディアブロ』を知らない人のために，このゲームの魅力を掘り下げてみる。　（担当／板場利光）

ダンジョン

暗き迷宮に血しぶきが飛び，怪物どもの断末魔の叫びがこだまする

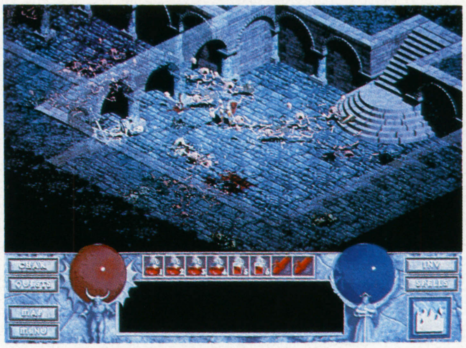
『ディアブロ』の魅力を知ってもらうのに，もっともわかりやすい要素が，グラフィックやサウンドといった演出面のデキのよさだ。

まず，ダンジョンのグラフィックがじつに多彩。教会の地下にある迷宮，カタコンベ，溶岩洞窟など，階数によって背景が変化するのだ。そのうえ，ダンジョンのところどころに，プレイヤー・キャラとは別の冒険者たちが残したであろう血痕やくずれかけた壁などがあり，細部のディテールもバッチリ。なんともいえぬリアルさをかもしだしている。

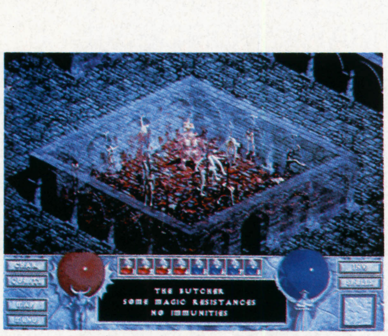
ランタンを灯（とも）しているかのように，自分の周囲だけがぼんやりと明るく，光が届かない場所は闇に包まれたまま……というシステムもグッド。これによって，ダンジョン探検の臨場感が高まるのはもちろん，回廊の曲がり角の先や部屋のなかをうかがうときに，「モンスターが待ち伏せしているかも……」という恐怖感と緊張感をプレイヤーに味わわせることに成功しているのだ。

そして，忘れてはならないのがモンスターの死にざま。種族によって，殺されて倒れるときのアクションが異なるのもさることながら，断末魔の叫び声がじつにリアル！　のどの奥からしぼりだしたかのような，あの叫び声をはじめて聞いたときには，きっとあなたも背筋がゾクッとするにちがいない。新規ゲームをはじめないかぎり，死体がその場に残ったままとなるのも，いい味を出している。

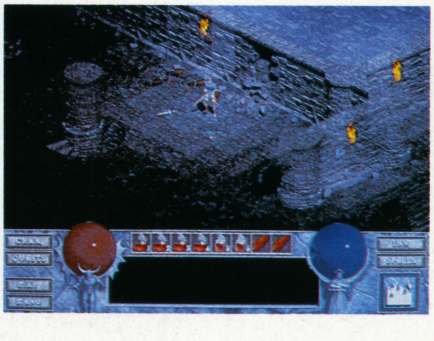
たしかに，マルチゲーム（複数同時プレイモード）による見知らぬプレイヤーとの交流や，アイテムを集める楽しさ（これについては後述）も魅力のひとつだ。しかし，従来のRPGをはるかにしのぐ臨場感……プレイヤーをゲームの世界へ引きこむパワーを『ディアブロ』が持っていたからこそ，世界中の人々をとりこにさせたと僕は思うのだ。



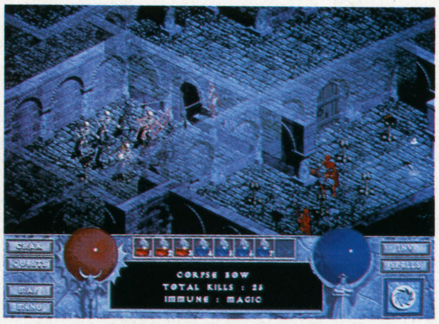
◀以前に探索した階層に大量に残されたモンスターの死体。その場所での闘いがいかに激しかったかを物語っている


THE BUTCHER
SOME MAGIC RESISTANCES
NO IMMUNITIES

▲張りつけや串刺しにされた人たちの血がグロテスクな，ブッチャー（中ボス級のモンスター）の部屋。“肉屋”のニックネームはダテじゃないということか

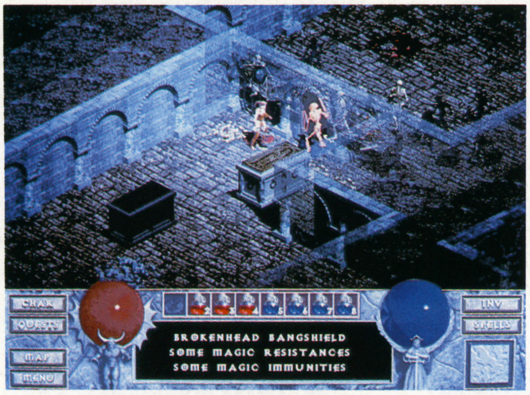


▶ダンジョンのあちこちに，天井や壁がくずれかけている場所が。攻略上は意味のないものだが，こうしたフレーバー的な要素も『ディアブロ』の魅力のひとつ

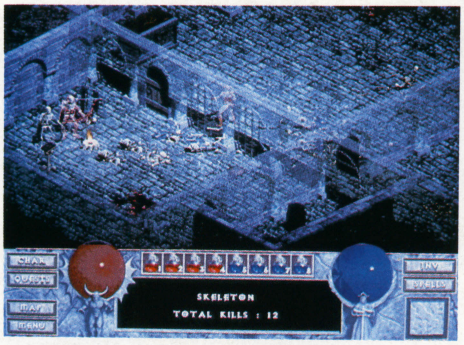

CORPSE BOW
TOTAL KILLS : 23
IMMUNE : MAGIC

▲ドアを開けても，実際になかへ入ってみるまでは，部屋の様子はわからない。不用意に踏みこんだら大量のモンスターが……なんてことは日常茶飯事なのだ

アクション　一瞬たりとも気が抜けない，リアルタイムだからこその緊張感

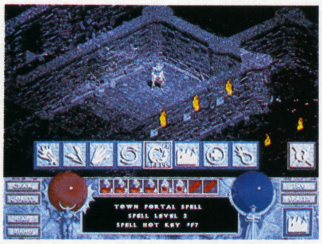


BROKENHEAD BANGSHIELD
SOME MAGIC RESISTANCES
SOME MAGIC IMMUNITIES



SKELETON
TOTAL KILLS : 12

▲◀金網ごしに弓を射たり、敵を直線上に誘って包囲されないようにしたり……そんな頭脳プレイも必要となってくる


TOWN PORTAL SPELL
SPELL LEVEL 2
SPELL HOT KEY #F7

▲スペル（魔法）を選ぶときには，周囲にモンスターがいないかを確認してから行なおう。いつ，闇のなかから襲ってくるかわからないからだ

『ウィザードリィ』シリーズや『ローグ』など，ダンジョン探検を題材としたゲームで重要視されるのは,「モンスターが巣くうダンジョンを歩く緊張感を，プレイヤーに感じさせることができるか」という部分だ。先述のゲームが“名作”と呼ばれるほどに人気を博したのは，まさに，ダンジョン探検の緊張感をコンピュータ上にうまく再現できたからだと言える。

『ディアブロ』では，システム・メニューの選択時をのぞいて，ゲームをリアルタイムで進行させることで，過去の作品たちに負けないほどの緊張感を出している。いつモンスターが襲ってくるかわからないし，敵はこちらの行動を待ってはくれない。戦闘中にアイテムやスペル（魔法）を使うときも，もたもたしていると効果の発動前に殺されてしまう。ダンジョンに入ったら最後，たとえ一瞬でも気を抜くことは許されないのだ。

ただ，ひとつひとつのアクションは決してむずかしくはない。「ドアを開ける」などのこまかいものをのぞけば，キャラがゲームのなかで行なえる動作は，移動，武器を使っての攻撃，スペル（特定クラスだけが持つ技能を含む）の使用，アイテムの使用の4つだけ。その用途について迷うケースはないだろう。むしろ重要となるのは，その場その場で的確な行動がとれるかということだ。モンスターの集団に襲われたときでも，やみくもに攻撃するのではなく，いったん細い通路に逃げて敵と1対1になる状況を作る……そうした判断力が，プレイヤーに求められるのだ。

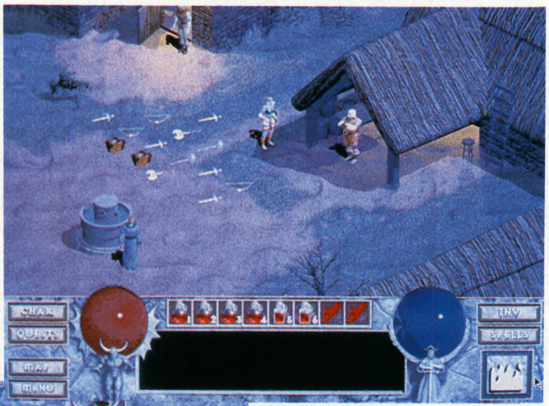
アイテム　探索せよ！　迷宮に眠るアイテムは無限なり

『ディアブロ』には数々のアイテムが登場するが，おおまかにわけると3種類となる。ベーシック・アイテム，マジック・アイテム，そしてユニーク・アイテムだ。

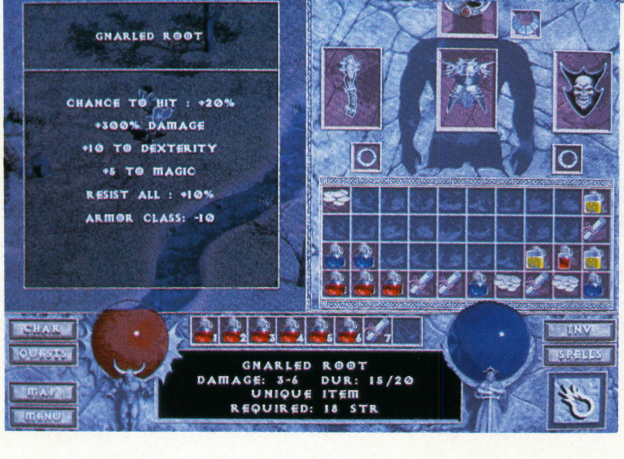
ベーシック・アイテムは，その名のとおりもっとも基本となるもので，村のショップでも買える。ダンジョンのなかで見つけたものを売ってお金に換えることも可能だ。

マジック・アイテムは，ベーシック・アイテムになんらかの特殊能力が付けられたものなのだが，その種類はとても数え切れない。それは，アイテムの能力が，名前に使われている修飾語によって決まるからだ。『ディアブロ』では，修飾語を100種類以上も用意し，それをランダムに組み合わせることによってアイテムを生み出しているのである。ちなみに，このゲームにかなりの時間を割いているヘビーなプレイヤーでも，いまだに見たことがない修飾語があるというからおどろきだ。

ユニーク・アイテムは，固有の名前を持つ希少な品物で，クエスト達成時や中ボス級のモンスターを倒したときなど，特別な状況でしか出現しない。そのぶん，マジック・アイテムよりも強力な特殊能力がそなわっているのが特徴だ。こちらも，いったい何個あるかはわかっておらず，ユニーク・アイテム収集は『ディアブロ』プレイヤーの楽しみのひとつとなっている。なかには，ディアブロ退治そっちのけでアイテムを集めている人もいるらしい。RPGで遊ぶなら，すべてのアイテムを集めないと気がすまない人にとって，『ディアブロ』は麻薬のようなゲームと言えよう。



▲冒険の途中で手に入れたマジック&ユニーク・アイテムをすべて保存しておきたいなら，村の中央広場にならべておこう。なかなか壮観な眺めでいい感じだ



GNARLED ROOT

CHANCE TO HIT : +20%
+300% DAMAGE
+10 TO DEXTERITY
+5 TO MAGIC
RESIST ALL : +10%
ARMOR CLASS: -10

GNARLED ROOT
DAMAGE: 3-6　DUR: 15/20
UNIQUE ITEM
REQUIRED: 18 STR

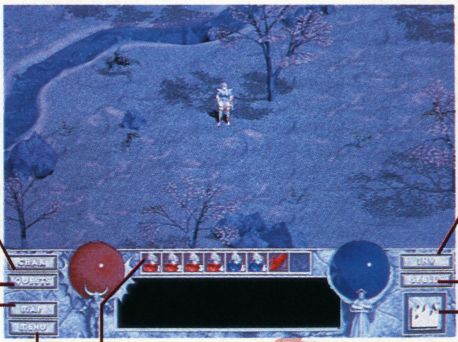
◀ユニーク・アイテムで装備を固めると，キャラの能力は飛躍的にアップする。写真のキャラもかなり強烈だが，マニアに言わせるとこれでもまだ序の口だとか

インターフェース　基本はフルマウス・オペレーションだが，キーボードとの併用も可

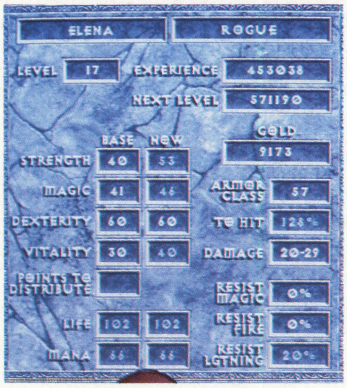
『ディアブロ』におけるあらゆる操作は，すべてマウスで行なうことが可能。キャラの移動なら「移動させたい方向にマウス・カーソルを置いた状態で左ボタンを押しっぱなしにする」，モンスターを攻撃するなら「対象が赤くフチ取られるようにマウス・カーソルを合わせて，モンスターが攻撃範囲まで接近したときに左クリック」といったぐあいだ。

キャラの能力値や所持アイテムの管理なども，マウスだけで簡単にできる。表示されるメッセージはすべて英語だが，アイコン化が行き届いているため，画面を見ながらマウスを動かすうちに，各項目の意味やシステムがわかってくるので安心だ（いちおう，今回は下でおおまかなウィンドウを紹介してみた。参考にしてほしい）。このように，言語の壁を気にせず楽しめるのも，『ディアブロ』が人気を博している理由のひとつなのだろう。

ちなみに，各項目には“ホットキー”なるものが設定されていて，そのキーを押せば，マウスを使わなくてもウィンドウを呼び出したりアイテムを使うことが可能。たとえば，モンスターとの戦闘中に，敵を攻撃しながらベルトにつけている薬を飲みたい……という場合も，ホットキーを使えばふたつの行動が同時に行なえる。マウスとホットキーを併用すれば，より操作が快適になるわけだ。



CHARacter［C］


ELENA　ROGUE
LEVEL 17　EXPERIENCE 453038
NEXT LEVEL 571190
GOLD 9173

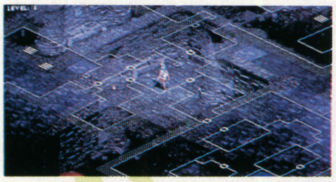
	BASE	NEW		
STRENGTH	40	53		
MAGIC	41	46	ARMOR CLASS	57
DEXTERITY	60	60	TO HIT	128%
VITALITY	30	40	DAMAGE	20-29
POINTS TO DISTRIBUTE			RESIST MAGIC	0%
LIFE	102	102	RESIST FIRE	0%
MANA	66	66	RESIST LGTNING	20%

キャラの各種データを表示する。自分がどれぐらい強いのか，アイテムの装備条件を満たしているかなどのチェックに使う。なお，線で結んでいる部分がマウス操作時のスイッチ，［ ］のキーがホットキーだ。

QUEST［Q］

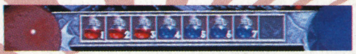
村人やダンジョン内で出会った人物などから頼まれ，現在探索中のクエストの内容を表示。クエストを解決すると貴重なアイテムが入手できるので，このウィンドウでまめにクエストの内容を確認しておこう。

MAP［TAB］



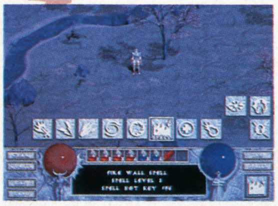
ダンジョンのマップを中央のプレイ画面に表示（オートマップ方式）。マップ中の矢印が，キャラの位置と向きを示す。⊞キーと⊟キーで拡大縮小，カーソルキーでスクロールが可能だ。

ベルト［1～8］



薬や魔法の巻物といった小さなアイテムは，ベルトに装備可能。左から順に番号が付けられており，各数字キーがホットキーとなる。体力回復薬などの，緊急時に使うアイテムはここに装備しておくと便利。

スペル・スピードブック［S］

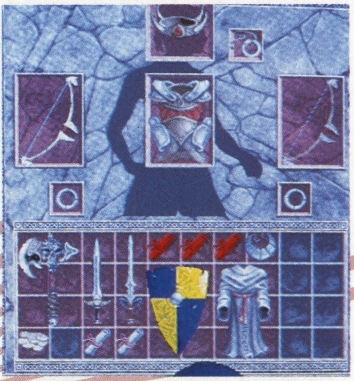


現在，マウスの右ボタンに割りふられているスペル（魔法）のシンボル・マークを表示。ここを左クリックするかホットキーを押せば，写真のようにスペルの早見表が画面に表示され，スペルの変更ができる。

MENU［ESC］

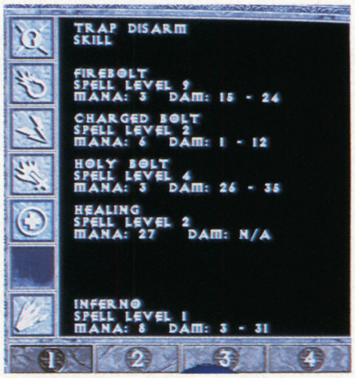
プレイデータのセーブ&ロード，ゲームの終了，ニューゲーム（「迷宮自動生成」の項を参照），画面の明るさ&サウンドのボリュームの調節を行なう。いちおうポーズ［P］のかわりとしても使える。

INVentory［I］
（インベントリー）



装備アイテム，および背負い袋に入れて持ち歩いているアイテムの一覧。アイテムには大きさが設定されていて，背負い袋の空白マス目に入りきらないものは持ち歩けない。アイテムを拾うときは注意。

SPELL［B］
（スペル）


TRAP DISARM
SKILL

FIREBOLT
SPELL LEVEL 9
MANA: 3　DAM: 15 - 24

CHARGED BOLT
SPELL LEVEL 2
MANA: 6　DAM: 1 - 12

HOLY BOLT
SPELL LEVEL 4
MANA: 3　DAM: 26 - 35

HEALING
SPELL LEVEL 2
MANA: 27　DAM: N/A

INFERNO
SPELL LEVEL 1
MANA: 8　DAM: 3 - 31

効果や消費マナなどのくわしいデータを確認しながらスペルを選ぶときは，こちらのウィンドウを使う。ただし，ゲームの進行が中断するわけではないので，まわりにモンスターがいないときに開くこと。

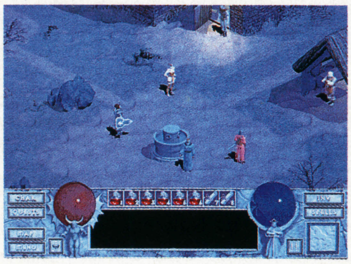
マルチプレイ　ときには味方，ときには敵……さらに広がる冒険の世界

最大4人のプレイヤーで楽しめる，複数同時プレイのモードが“マルチプレイ”だ。パソコン同士をダイレクトに接続したローカル・ネットワークのほか，インターネットで他国のプレイヤーとプレイすることもできる。

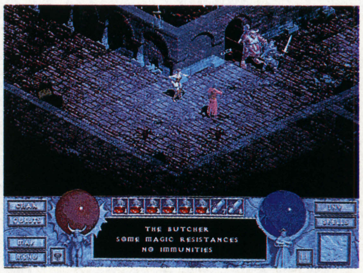
マルチプレイの遊びかたは以下のふたつ。

ひとつは，パーティを組んでプレイヤー同士が助け合いながら地下迷宮を探検する“協力プレイ”。もうひとつは，個々のプレイヤーが敵として競い合う“対戦プレイ”だ。どちらも，シングルプレイとはちがった楽しさが味わえるが，個人的には協力プレイのほうがオススメ。「接近戦が得意なウォリアーが敵をおびきだし，ローグやウォリアーが離れたところから飛び道具で攻撃」といったチームプレイを，ネットワークの向こう側にいる見知らぬプレイヤーたちとキメる快感……これを一度でも味わってしまったら，病みつきになることまちがいなしだ。

協力プレイ

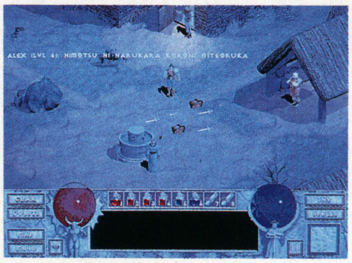


◀ウォリアー、ローグ、ソーサラーをバランスよく組ませよう

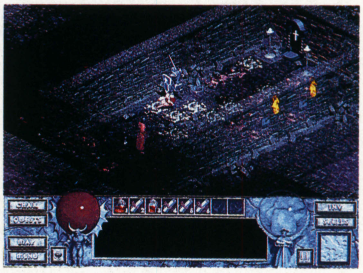

THE BUTCHER
SOME MAGIC RESISTANCES
NO IMMUNITIES

▶強いモンスターも、パーティが力を合わせればラクに勝てる

対戦プレイ

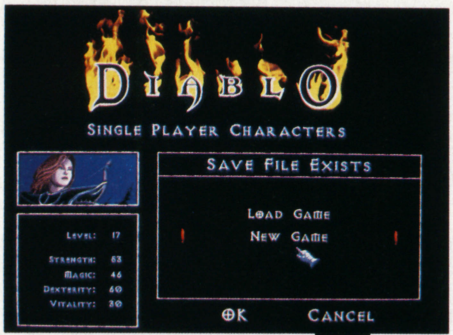

ALEX (LVL 4): NIMOTSU NI HARUKARA KOKONI OITEOKUKA

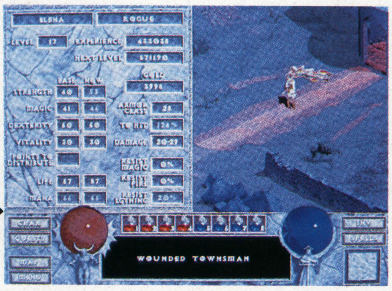
◀地面にアイテムを置いておくと、置き引きにあうので要注意



▶殺したキャラから、アイテムなどを強奪することもできる

迷宮自動作成　地下へ潜るたびに，新たな冒険の舞台が幕を上げる


DIABLO
SINGLE PLAYER CHARACTERS
SAVE FILE EXISTS
LOAD GAME
NEW GAME
LEVEL: 17
STRENGTH: 63
MAGIC: 46
DEXTERITY: 60
VITALITY: 30
OK
CANCEL


WOUNDED TOWNSMAN

▲▶“ロードゲーム”は前回のプレイのつづきから，“ニューゲーム”ならゲームの最初からはじめることになる。ひとつのダンジョンに出現するアイテムおよびモンスターの数は有限なので，迷宮の奥深くへ降りる前にキャラを育てておきたい場合や希少アイテムを手に入れたい場合は，この機能を利用しよう

基本的に，迷宮の奥深くにいるディアブロを倒せば，このゲームの目的は達成される。しかし，『ディアブロ』のおもしろさはまだ終わりではない。何度もダンジョンに入って十分に成長させたキャラで“ニューゲーム”をはじめると……なんと，キャラのレベルや装備はそのままの状態で，ゲームの最初からプレイできる。しかも，ダンジョンの構造や出現するクエスト＆アイテムの種類などは，すべて新たに生成されるのだ。

これは，新しくキャラを作りなおしたときも同じ。たとえば，ウォリアーでディアブロを倒したなら，つぎはローグかソーサラーのキャラを作って挑戦してみるといい。冒険の舞台や入手アイテムはもちろん，ダンジョンの攻略法そのものも変わってくるので，またちがったおもしろさが体験できる。

マルチプレイの場合は，キャラのレベルやクラス，装備以外のデータはセーブされないため，ゲームをはじめるたびにダンジョンの構造などが変わることになる。また，マルチプレイでは難易度の変更ができる（もっとも高いレベルだと，序盤に出るスケルトンさえもハンパではない強さになる）ので，どんなにキャラが強くても，つねに緊張感あふれる冒険を楽しめるのがうれしいところ。

次回から“実践編”スタート

今回の記事で，『ディアブロ』の楽しさが少しでもみなさんに伝わっただろうか。次回からは“実践編”と題して，冒険するうえで覚えておきたいテクニックやクエストの内容などを紹介していくので，ぜひソフトを手に入れておいてほしい。日本語マニュアル付きの製品がほしい場合は，パッケージにその旨が書かれたシールがはってあるかを，ちゃんと確認するのを忘れずに。

ちなみに，本コーナーでの『ディアブロ』攻略は，しばらくはシングルプレイを対象に進めていく予定。マルチプレイよりも難易度が低めなので初心者には安心だし，シングルプレイで覚えたテクニックはマルチプレイでも役に立つからだ。マルチプレイに関しては，ネットワーク環境の作りかたも含めて連載の後半でフォローしようと思っている。しばらく待っていてほしい。

『ディアブロ』は，コンピュータ・ゲームの“現在”と“未来”を感じることができる作品である。それを体験するきっかけを，本コーナーがベーマガ読者のみなさんに与えることができれば幸いだ。

Falcom Windows95 News

第3回

ソーサリアン Forever

SORCERIAN
Forever
Copyright©1997. FALCOM

■発売日：6月27日 ■価格：9,800円
■CPU：486DX2 66MHz以上 ■メモリ：12MB
■CD-ROMドライブ：2倍速 ■HDD空き容量：10MB

七つの星の織りなす魔法＋幾重にも連なる物語が帰ってきた

多くのファンを生んだだけではなく，発売後も他社からオリジナル・シナリオが提供されるなど，話題性にこと欠かなかった『ソーサリアン』。本記事ではその魅力を振り返りつつ，『Forever』の特色を押さえていく。（文／千歳秋吉）

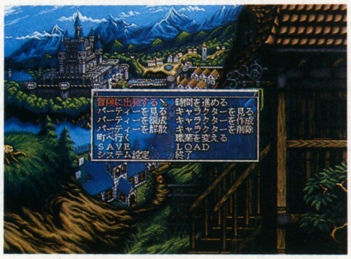
永遠に語られる魅力の秘密

『ソーサリアン』が偉大である最大の理由は，冒険世界の「システム化」に成功したことであろう，と筆者は思っている。

簡単に説明すると，本作は冒険者が「ペンタウァ」という町で準備を整え，数々の冒険の旅に出て修行の成果を試すというもの。そのシナリオも魅力なのだけれど，じつは真の中毒要素は「ペンタウァでの準備期間」にあるのだ。120種類もある魔法の作成。旅に必要な修行。ふだん就く職業。そしてかぎられた寿命の中で，理想をどこまで実現できるか……。

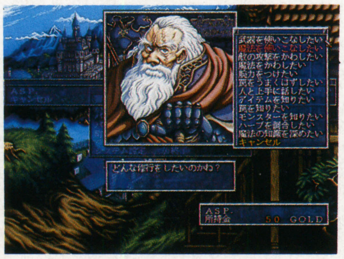
こうした「冒険者のライフプラン」を試行錯誤させるシステムこそ『ソーサリアン』の真髄。で，『Forever』は，その仕組みの完全移植はもちろん，シナリオもWindows95版オリジナルとなり，マウスやMIDIにも対応して登場する。ファンは買うしかない！

ここで逢えるね　城


冒険に出発する
時間を進める
パーティーを見る
キャラクターを見る
パーティーを編成
キャラクターを作成
パーティーを解散
キャラクターを削除
町へ行く
職業を変える
SAVE
LOAD
システム設定
終了

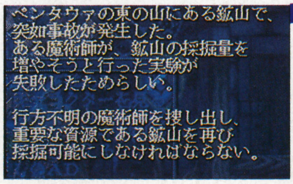
◀ゆりかごから墓場まで（？）冒険者はここで生まれ、暮らし、そして旅立つのである

冒険者の町　ペンタウァ



▶ここでは装備の購入、魔法の作成、王様への謁見、アイテムの鑑定、修行などができる。冒険に必要なあらゆるものがそろっている町なのだ

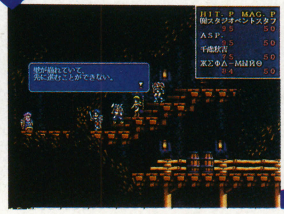
今回の『ソーサリアン』は完全オリジナル・シナリオ



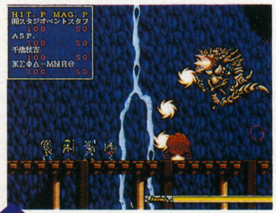
ペンタウァの東の山にある鉱山で、
突如事故が発生した。
ある魔術師が、鉱山の採掘量を
増やそうと行った実験が
失敗したためらしい。

行方不明の魔術師を捜し出し、
重要な資源である鉱山を再び
採掘可能にしなければならない。

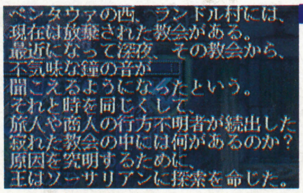
シナリオ1
ある魔術師の失敗



▼岩壁の向こうに人が。せめてツルハシでもあれば

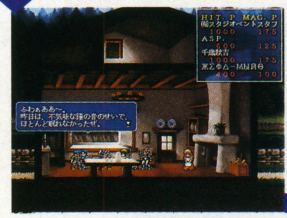


▲最初のボスにしては手ごわいアース・エレメンタル



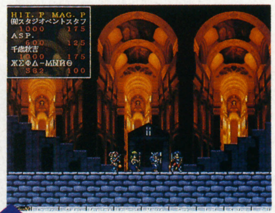
ペンタウァの西、ランドル村には、
現在は放棄された教会がある。
最近になって深夜、その教会から、
不気味な鐘の音が
聞こえるようになったという。
それと時を同じくして、
旅人や商人の行方不明者が続出した
寂れた教会の中には何があるのか？
原因を究明するために、
王はソーサリアンに探索を命じた。

シナリオ2
真夜中に鐘は鳴る



ふわぁああ〜。
昨日は、不気味な鐘の音のせいで、
ほとんど眠れなかったぜ。

▼ここの村人は，教会の鐘の音をひどく嫌っている



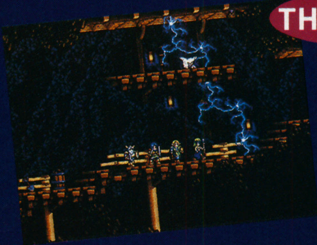
▲これが問題の教会。多重スクロールがキレイだ

This is Sorcerian!!　これが魔法だ

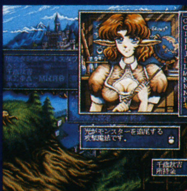
本作における魔法は，火星・水星・木星・月・太陽・金星・土星の計7種類の星を組み合わせて作成する。全部で120種類あるので，コレを制覇するだけでもしばらく遊べるぞ。

星の合成にあたっては複雑な法則が存在するが，なんと『Forever』では，個別の魔法ごとに作りかたを指導してくれるのだ。便利！

THUNDER

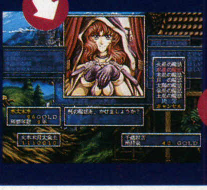


◀天空から雷を落とす。『ソーサリアン』人気魔法のひとつだ


GAS SPOUT
GOD THUNDER
IGNISION
INDIGNATION
IRON BULLET
JET STORM
LIGHT CROSS
LIGHTNING
METEOR
NAPALM
NEEDLE
NOILA-TEM
POISON
キャンセル

光がモンスターを追尾する
攻撃魔法です。

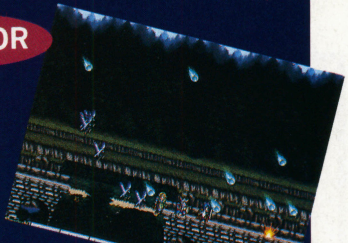
◀まずは魔法学院にて星の組み合わせを学ぶ。Win95版の特権だ



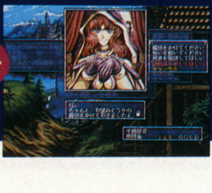
何の魔法を、かけましょうか？

▶すかさず魔法屋に行き、教えてもらったとおりの順番で星をかけ……

METEOR



▶こちらは流星を降らす魔法。消費MPが意外に少ないので使えるぞ



◀指定の年数分待てば、あこがれの魔法が完成！

KOF'97
第一報！

THE KING OF FIGHTERS '97

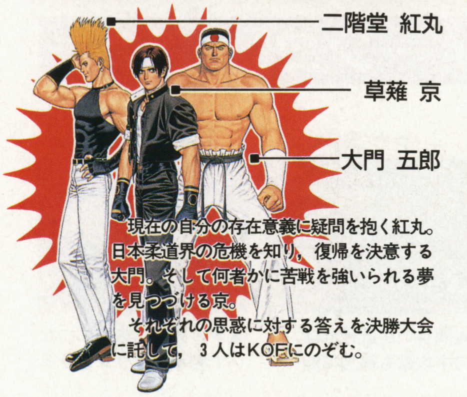
GAME DATA

■SNK ■アーケード：発売日未定
■ネオジオ・カートリッジ版／ネオジオCD版：発売日，価格ともに未定

今年もやってまいりました。SNKオールスター夢の祭典，その名も『KOF'97』！ 今回は登場キャラクター&各チーム・ストーリーを大紹介。8チーム＋2名（ひとりは八神庵，もうひとりは……？）の闘いとなる今年の『KOF』を制するのは誰だ!?（文／八巻将之）

勝つのは誰だ!? '97スペシャルチーム参戦！

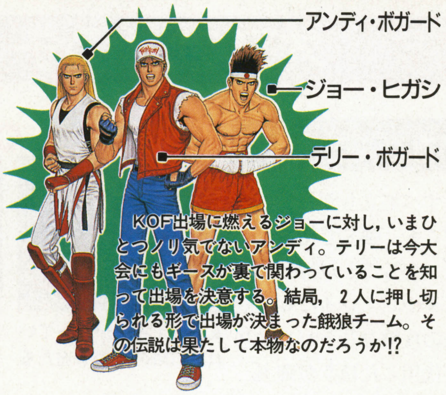
主人公チーム


二階堂 紅丸
草薙 京
大門 五郎

現在の自分の存在意義に疑問を抱く紅丸。日本柔道界の危機を知り，復帰を決意する大門。そして何者かに苦戦を強いられる夢を見つづける京。

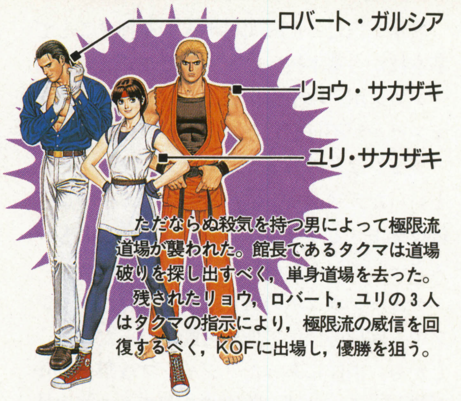
それぞれの思惑に対する答えを決勝大会に託して，3人はKOFにのぞむ。

餓狼チーム


アンディ・ボガード
ジョー・ヒガシ
テリー・ボガード

KOF出場に燃えるジョーに対し，いまひとつノリ気でないアンディ。テリーは今大会にもギースが裏で関わっていることを知って出場を決意する。結局，2人に押し切られる形で出場が決まった餓狼チーム。その伝説は果たして本物なのだろうか!?

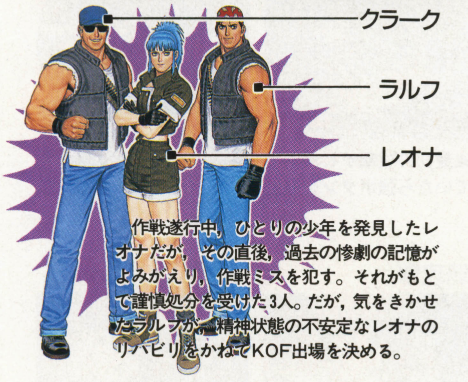
龍虎チーム


ロバート・ガルシア
リョウ・サカザキ
ユリ・サカザキ

ただならぬ殺気を持つ男によって極限流道場が襲われた。館長であるタクマは道場破りを探し出すべく，単身道場を去った。

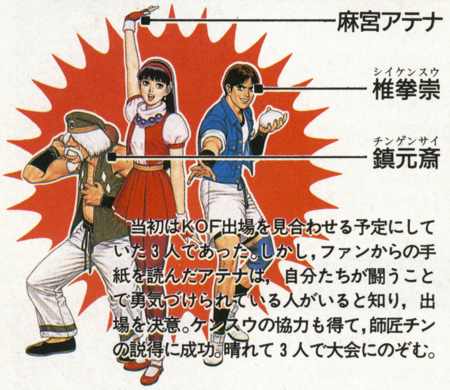
残されたリョウ，ロバート，ユリの3人はタクマの指示により，極限流の威信を回復するべく，KOFに出場し，優勝を狙う。

怒チーム


クラーク
ラルフ
レオナ

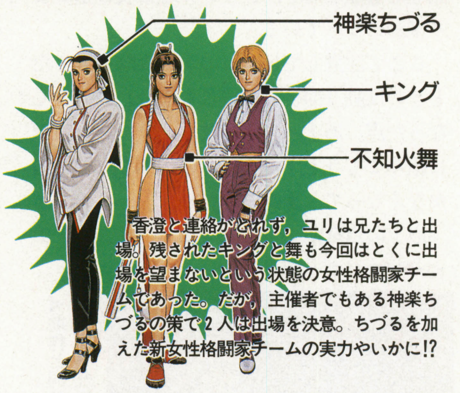
作戦遂行中，ひとりの少年を発見したレオナだが，その直後，過去の惨劇の記憶がよみがえり，作戦ミスを犯す。それがもとで謹慎処分を受けた3人。だが，気をきかせたラルフが，精神状態の不安定なレオナのリハビリをかねてKOF出場を決める。

サイコソルジャーチーム


麻宮アテナ
椎拳崇（シイケンスウ）
鎮元斎（チンゲンサイ）

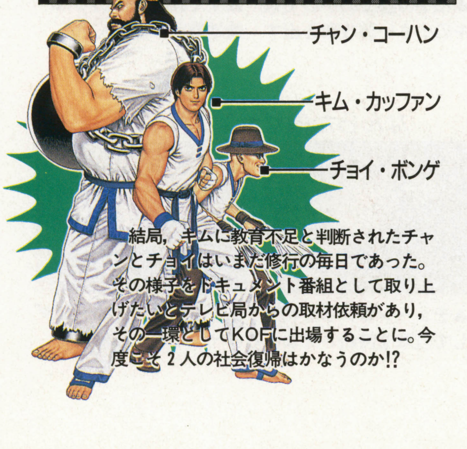
当初はKOF出場を見合わせる予定にしていた3人であった。しかし，ファンからの手紙を読んだアテナは，自分たちが闘うことで勇気づけられている人がいると知り，出場を決意。ケンスウの協力も得て，師匠チンの説得に成功。晴れて3人で大会にのぞむ。

新女性格闘家チーム


神楽ちづる
キング
不知火舞

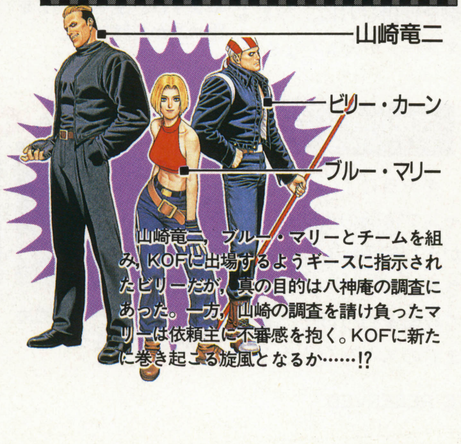
香澄と連絡がとれず，ユリは兄たちと出場。残されたキングと舞も今回はとくに出場を望まないという状態の女性格闘家チームであった。だが，主催者でもある神楽ちづるの策で2人は出場を決意。ちづるを加えた新女性格闘家チームの実力やいかに!?

キムチーム


チャン・コーハン
キム・カッファン
チョイ・ボンゲ

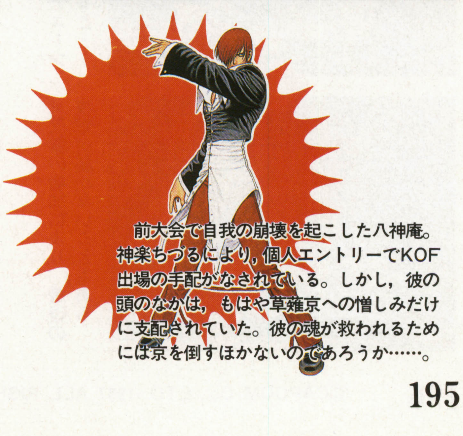
結局，キムに教育不足と判断されたチャンとチョイはいまだ修行の毎日であった。その様子をドキュメント番組として取り上げたいとテレビ局からの取材依頼があり，その一環としてKOFに出場することに。今度こそ2人の社会復帰はかなうのか!?

'97スペシャルチーム


山崎竜二
ビリー・カーン
ブルー・マリー

山崎竜二，ブルー・マリーとチームを組み，KOFに出場するようギースに指示されたビリーだが，真の目的は八神庵の調査にあった。一方，山崎の調査を請け負ったマリーは依頼主に不審感を抱く。KOFに新たに巻き起こる旋風となるか……!?

八神 庵



前大会で自我の崩壊を起こした八神庵。神楽ちづるにより，個人エントリーでKOF出場の手配がなされている。しかし，彼の頭のなかは，もはや草薙京への憎しみだけに支配されていた。彼の魂が救われるためには京を倒すほかないのであろうか……。

1 WIN
Lilith
37
Morrigan
100Pts

ヴァンパイア セイヴァー
短期集中講座

第1回 システムの変更点

前作『～ハンター』のシステムを継承しつつ，新要素を導入している『～セイヴァー』。ところが，前作のシステムも，よく見ればバランス調整のために大きく変更されているのだ。そこで今回は，前作にあったシステムがどのようなものだったのか，そしてそれらがどのように変更されたのかを紹介する。　（文／山中直樹）

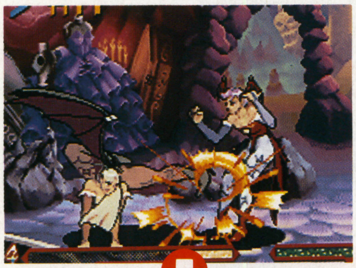
チェーンコンボ

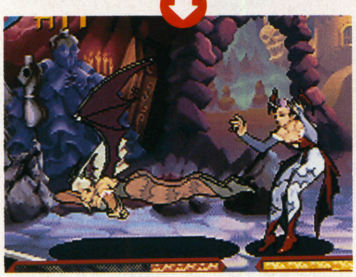
攻撃が当たった瞬間にボタンを押すことで基本技から基本技へとキャンセルできるチェーンコンボ。攻撃力が低下したり，必殺技キャンセルが不可能になる（ダークネスイリュージョンなどの順番押しコマンド技なら可）といったデメリットはあるものの，手軽に連続技をキメることができるので，ぜひともマスターしておきたい。

チェーンコンボの大きな変更点は，ジャンプ中も同様の操作で使用可能になったこと。しかも，前作にあった「ジャンプ攻撃の動作が終わっていれば，着地する前でもつぎの技を出すことができる」というシステムは本作品でも健在なので，ジャンプ時の攻め手がより多彩になっている。

ここで注意してほしいのが，攻撃を当てたときの反動（間合いが離れる割合）が大きくなった点。あまり多くの技をチェーンコンボに組みこもうとすると，その途中で攻撃が届かなくなってしまうのだ。

以上の点を踏まえて，有効かつ代表的なチェーンコンボを紹介しよう。


◀前作と同じ感覚でチェーンコンボを仕掛けていると……

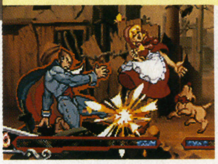

◀反動の増加により，最後の攻撃が届かないこともある

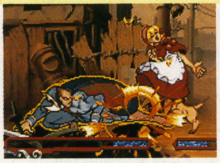
オススメのチェーンコンボ

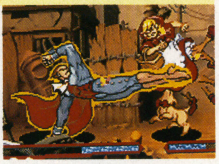
地上の場合 ①

しゃがみ弱Ⓚ ➡ しゃがみ中Ⓚ ➡ しゃがみ強Ⓚ

すべて立ちガード不可なこと，強Ⓚで相手がダウンすることが特徴。ジェダやレイレイなら，最後の攻撃をしゃがみ強Ⓟで代用したほうが確実。


▲ここで相手が立っていれば以降の攻撃も当たる

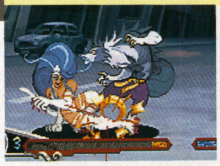

▲間合いが近ければ，この中攻撃も追加可能

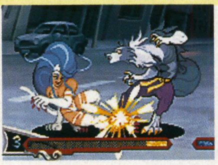

▲トドメの強攻撃につないで相手をダウンさせる

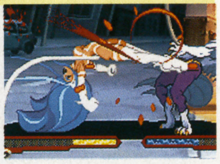
地上の場合 ②

弱攻撃 ➡ 弱攻撃 ➡ 強攻撃

弱攻撃を連発して，相手の動向をうかがう。弱攻撃がヒットしていたら強攻撃につなごう。ガードキャンセルでの反撃を受けにくいのが利点。


▲当然，弱攻撃は連発できるものを使うこと

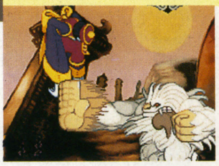

▲最初の攻撃がヒットしていたら強ボタンを連打

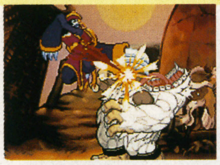

▲入力タイミングが合えばちゃんと連続技になる

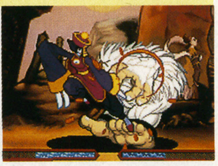
空中の場合 ①

ジャンプ弱攻撃 ➡ ジャンプ強攻撃

ジャンプ攻撃を仕掛けるときは，事前に相手の迎撃を阻止できる技を出すのが理想。最後に強攻撃を仕掛ければ，与えるダメージが大きくなるぞ。


▲まずは，空中ガードを固めながら跳びこむ

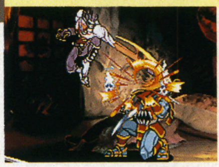

▲相手の頭上めがけてスキの小さい弱攻撃を出す

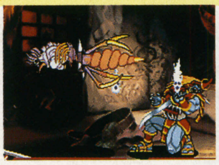

▲すぐ強攻撃を出せば，着地直前に当てられる

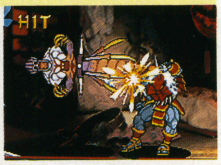
空中の場合 ②

ジャンプ直後の攻撃 ➡ なんらかのジャンプ攻撃

キャラによっては，ジャンプ直後の攻撃がしゃがんだ相手にも当たる。さらに，チェーンコンボで攻撃をつづけて，着地までのスキをなくそう。


▲しゃがみガードを固めた相手に奇襲をかける


▲チェーンコンボを利用して攻撃を持続させよう



▲うまくいけば，追加ダメージも与えられる

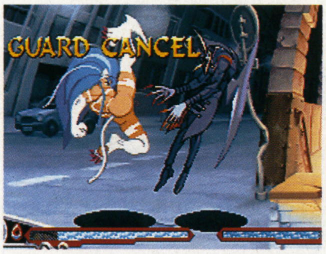
©CAPCOM Co., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

■■■■■ガードキャンセル■■■■■

相手の攻撃をガードした瞬間に特定のコマンド（→↓↘＋ボタン）を入れると，硬直状態を解除して必殺技が出るというガードキャンセル。相手のラッシュに対して使えば，形勢逆転をはかることもできるぞ。

前作との大きなちがいは，ガードキャンセル成功時の無敵時間が，どんな技でも約0.5秒間あったのに対し，本作品では0.1～0.2秒と大幅に減少していること。そのため，こちらが攻撃する前に相手の攻撃を食らうケースが多くなったのだ。

したがって，コマンド入力に自信がない人や，ガードキャンセル技の性能が低いキャラを使っているときは，新システムのアドバンシングガード（ガード中にボタン連打）を使ったほうが安全かつ有効だろう。



◀ガードキャンセル技の性能は通常時と同じだが、フェリシアは例外で、1ヒット目のヒット効果がダウンに変わる

ガードキャンセルをするコツ

ガードキャンセルを行なうには，それ相応の知識とテクニックが必要となる。その基礎知識として，ガードキャンセルを実行しやすくする方法を説明しよう。

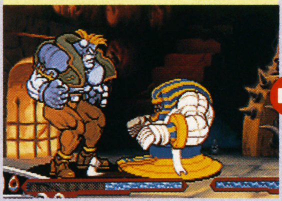
①強制ガードを利用する

ガードキャンセルを狙うと，コマンド入力の途中で相手の攻撃を食らうことが多いが，強制ガード（連続ヒットする攻撃を防ぐとガード状態が持続する現象）中なら，そうなることなくコマンド入力できる。ただし，連続技の途中のしゃがみガード不能技に対して立ちガードの操作を行なうと，強制ガードが持続されないので注意すること。

②ガード直前にレバー部分のみ入力する

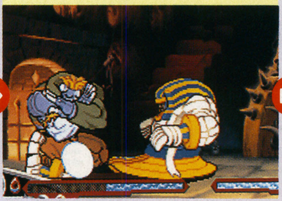
相手の攻撃を察知したら，ガードキャンセル技のコマンド（→↓↘）を入れ，すぐにガード操作を行なう。そして，攻撃をガードすると同時にボタンを押せば，ガードキャンセルが実行できる。入力タイミングは下の写真を参考にするといい。

→↓↘↙と入力



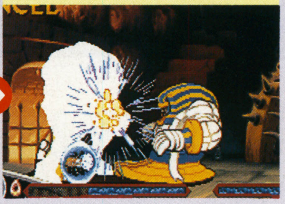
▲相手のジャンプ攻撃をガードしてからレバー入力をはじめる

相手の攻撃をガード



▲地上攻撃を仕掛けられる前に↙を入力してしゃがみガード

ボタンを押す



▲すぐさまボタンを押せば，ガードキャンセルが実行できる

ガードキャンセル技の性能

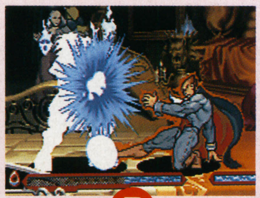
ガードキャンセル可能な技は，1キャラにつき1種類しか用意されていない(強弱やES版の使いわけは可能)。さらに，その性能はキャラごとに差があるので，必然的にガードキャンセルを多用していいキャラと，そうでないキャラが存在する。

そのちがいを明確にするため，各技の性能を分野ごとに(詳細は下のカコミにて)○△×の3段階評価で表してみた。結論としては，予備動作が短いデミトリ，モリガン，ビシャモンなどの技が強力と言えるだろう。逆に，キュービー，レイレイ，オルバスは反撃の成功率が低いので多用は禁物だ。使用コマンドで押すボタン（レバー入力は→↓↘で共通）も追記しておいたので参考に。

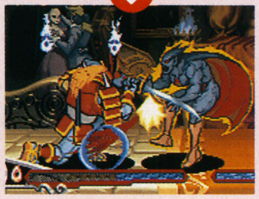
使用キャラ	押すボタン	予備動作の短さ	無敵時間の長さ	前方へのリーチ
ジェダ	P	△	△	○
バレッタ	K	—	—	—
キュービー	K	△	○	×
リリス	P	○	△	△
デミトリ	P	○	△	×
モリガン	P	○	○	△
ビクトル	K	△	△	△
ザベル	K	△	○	×
レイレイ	P	×	×	○
ガロン	P	△	△	○
フェリシア	K	○	○	△
オルバス	K	×	×	△
サスカッチ	K	△	△	○
ビシャモン	P	○	○	△

□予備動作の短さ□

動作開始から攻撃判定が出現するまでの時間。○は弱攻撃に対しても反撃が間に合うほど早く，×は見てからガードができるほど遅いもの。△はその中間だ。



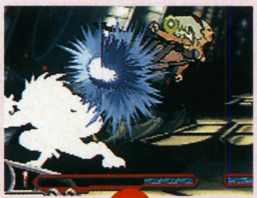
◀攻撃後のスキがない弱攻撃に対しても……



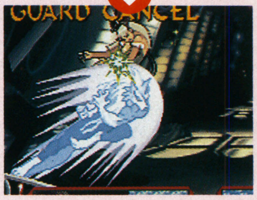
◀表で○がついている技なら反撃が間に合う

□無敵時間の長さ□

攻撃判定が出現したあとでも無敵時間が存在するか。×は攻撃前まで，△は攻撃判定出現とほぼ同時まで，○は△よりも少し長めに無敵時間が持続するという意味。



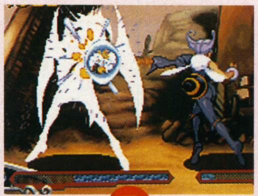
◀連続ヒットする攻撃にガードキャンセル



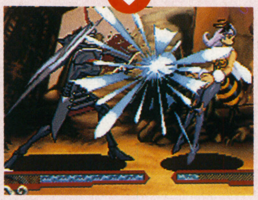
◀○や△の技なら一方的に反撃を行なえる

□前方へのリーチ□

攻撃判定が出現したときの攻撃範囲。なお，上下範囲はまったく無視している。×の技は相手にほぼ密着していないと空振りやすいので注意しよう。



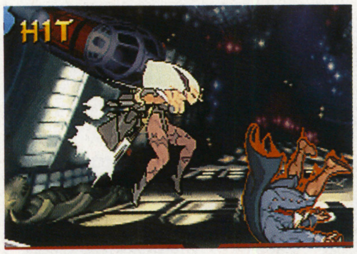
◀遠距離戦でガードキャンセル技を仕掛ける



◀ジェダならこの間合いでも攻撃が届くのだ

追いうち攻撃

しゃがみ強Ⓚなどで相手を転ばせたときに↑要素＋ボタンを入力すると，倒れている相手に専用の技で攻撃できる。だが，それがヒットするかどうかは，①ダウンさせた技（攻撃後のスキ），②使用キャラおよび相手キャラ，③追いうち攻撃をどのタイミングで出したか，④相手が移動起き上がりをしたか，によって変動する。そのため，右表の技以外では追いうちに失敗する場合があるぞ。



◀レバーを←に入れつつボタンを連打して出すといい

使用キャラ	確実に追いうち攻撃がキメられる技（代表例）
ジェダ	立ち強Ⓚ，ネロ＝ファティカ，コマンド投げ，フィナーレ＝ロッソ
バレッタ	しゃがみ強Ⓚ，コマンド投げ，シャイネス&ストライク
キュービー	コマンド投げ，ES・C→R，△A（空中ヒット時）
リリス	通常投げ，コマンド投げ，ルミナスイリュージョン（空中版も含む）
デミトリ	しゃがみ強Ⓚ，ESデモンクレイドル（VSリリス以外）
モリガン	ESシャドウブレイド（VSオルバス以外），ESソウルフィスト
アナカリス	コブラブロー（空中ヒット時）
ビクトル	電撃・しゃがみ強Ⓚ，ジャンプ強Ⓟ，強Ⓟ通常投げ，ギガショック，ギガバーン
ザベル	Ⓚ通常投げ，空中投げ，デスハリケーン，デスボルテージ，イービルスクリーム
レイレイ	通常投げ，コマンド投げ，暗器砲（空中ヒット時），地霊刀，天雷破（の鉄球）
ガロン	Ⓟ通常投げ，Ⓚ通常投げ，空中投げ，空中ビーストキャノン
フェリシア	しゃがみ強Ⓚ，空中投げ，ローリングバックラー，デルタキック
オルバス	しゃがみ強Ⓟ，しゃがみ強Ⓚ，Ⓚコマンド投げ，アクアスプレッド
サスカッチ	しゃがみ強Ⓚ，ジャンプ強Ⓟ，ビッグスレッジ
ビシャモン	通常投げ，鬼炎斬，辻疾風，閻魔石

移動起き上がり

ダウンしたとき，地面に落下してから起き上がり動作をはじめる前に，レバーを←か→に入れながらボタンを押せば，レバーを入れた方向へ移動してから起き上がることができる。なお，移動をはじめるタイミングは，コマンド入力したタイミングとは関係なく，どのキャラを使っても一定だ（起き上がるまでの時間や移動距離などには個人差がある）。

移動起き上がりを使うと，①こちらの起き上がりに攻撃を重ねられるのを回避できる，②追いうち攻撃を回避できる，といったメリットが生まれる。しかも，移動起き上がりをしたあとのスキはゼロなので，反撃の糸口をつかむことも可能だ。ただし，移動起き上がりをした直後は投げ技が使用不可になるので，むやみな反撃は狙わないように。

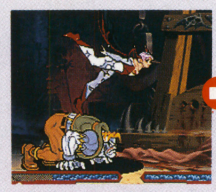
なお，前作では転倒時にレバーを↓要素に入れていると，起き上がるまでの時間が延長されたが，そのシステムは削除された。

追いうち攻撃と移動起き上がりの関係

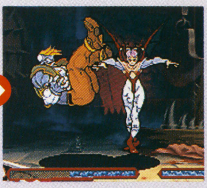
追いうち攻撃は，相手の反対方向（つまり後方）に移動起き上がりをすると回避しやすくなる。しかし，こちらが画面端にいるときに行なうと，カンジンの逃げ場がなく，通常よりも追いうち攻撃を食らいやすい。なお，しゃがみ強Ⓚによるダウン時は，後方移動よりも前方移動を使ったほうが，追いうち攻撃を回避しやすくなるので忘れないように。

ちなみに，追いうち攻撃の食らいやすさにも個人差がある。後方移動起き上がりをしたときなら，ジェダやオルバスは他キャラよりも回避しやすくなるのに対し，バレッタやフェリシアは後方移動起き上がりをしても逃げ切れないことがあるのだ。

通常は……

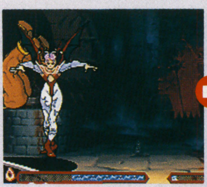


▲シャイニングブレイドを食らっても……

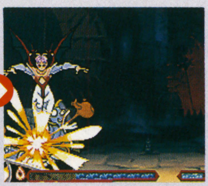


▲後方に移動すれば追いうち攻撃を回避可能

画面端にいると……



▲ところが，自分が画面端にいるときは……

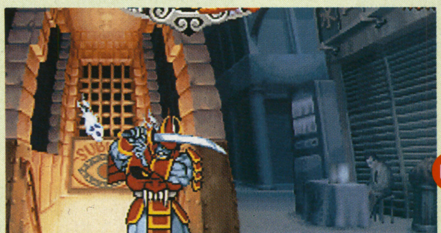


▲逃げる場所がないので回避できないのだ

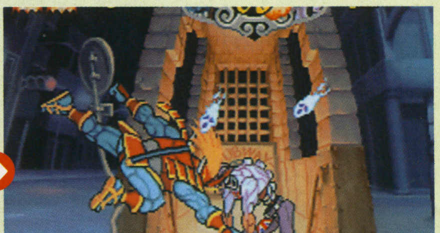
おまけ 移動起き上がりをされたら……

相手をダウンさせても，移動起き上がりがある以上，こちらが有利とは言い切れない。それどころか，相手にホンロウされる可能性もあるのだ。

そこで，移動起き上がりを想定した，ダウンさせた相手への攻めかたを紹介する。こちらの行動が的確なら，相手がどのような行動をしてきても優位に立てるぞ。



▲相手を転倒させたら，写真の位置（相手の目前）まで移動し，相手の動向に注意をはらうのだ

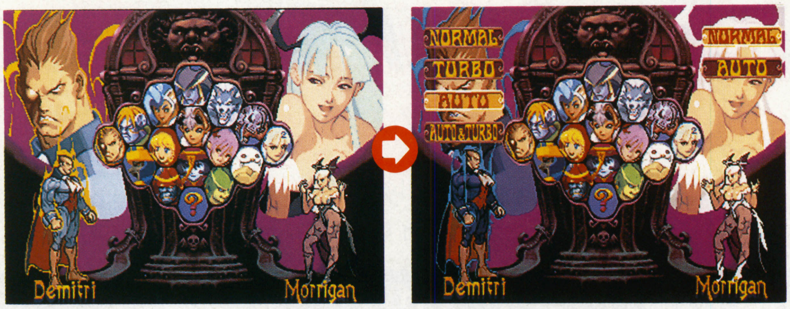


▲相手が移動したときは，その方向にダッシュして技を出すと，ちょうど相手の移動先に攻撃できる

オートマチック・モード

初心者でもゲームを楽しめるようにと導入されたオートマチック・モード。これを選択すると，自動的に攻撃を防いでくれる「オートガード」が可能になる。

ただし，ゲーム・センター側がオートマチック・モードの選択を不可能にすることもできるので，このモードを愛用している人は他人のプレイ（キャラ選択画面）を見て，可能かどうかを確認しておこう。



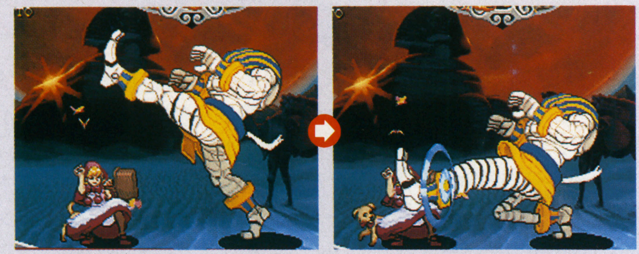
◀使用キャラを選択したあと、オートマチックの有無とゲーム・スピードを選ぶことができる。ただし、どちらも設置店によっては選択不可

オートマチックの長所

オートマチックを選択することの利点は，オートガードが可能になることだけ。しかし，その性能は高く，ダッシュや攻撃中などの無防備な状態でないかぎり，ガード操作をしなくても相手の攻撃を防いでくれるのだ。とくに，下のようなメリットが得られるのは大きい。オートガードの使用回数は無制限なので（勝ち残ったときも同様），負けるまでオートガードを活用することができるぞ。

ちなみに，前作のオートマチック・モードでは，ボタンの同時押しで自動的にチェーンコンボを仕掛けることが可能だったが（そのかわりに通常のチェーンコンボは使用不可），本作品のオートマチック・モードでは，通常のモードと同じ操作をしないとチェーンコンボが使用できないようになっている。

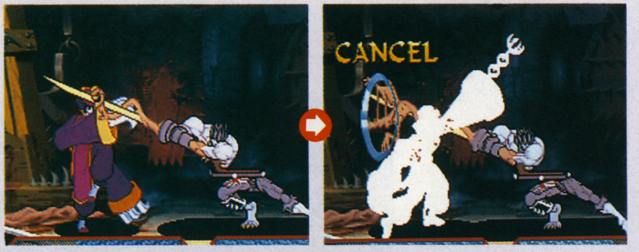
1 2択攻撃を回避しやすい



▲地上戦でいきなりしゃがみガード不能技を仕掛けられても……

▲オートガードならレバーを↙に入れたままでも攻撃を防いでくれる

2 ガードキャンセルがラクに行なえる



▲ガードキャンセル技のコマンド入力中に攻撃されても……

▲オートガードで防げるため，安全にガードキャンセルが実行できる

オートマチックの短所

オートガードは強力だが，だからと言ってオートマチック・モードが通常のモードより有利とは言い切れない。なぜなら，オートマチック・モードは，オートガードが得られるかわりに，以下のようなデメリットを負うことになるからだ。

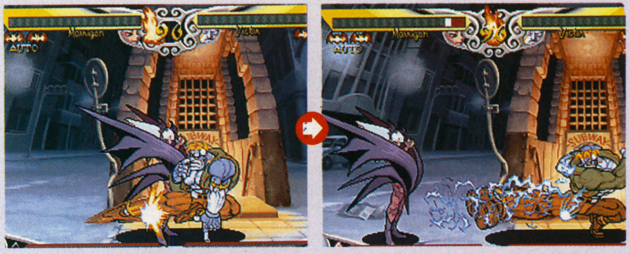
①基本技や特殊技をガードすると体力が少し減る（ケズれる）

②必殺技をガードしたときのケズリ・ダメージが増える

③スペシャルゲージの増加量が低下する

とくにイタいのが①と②。この現象は，ちゃんとガード操作を行なって攻撃を防いだときも発生するため，防御に徹していたら体力がなくなっていた，ということも少なくない。ある程度ゲームに慣れたら，通常のモードでプレイしたほうがいいだろう。

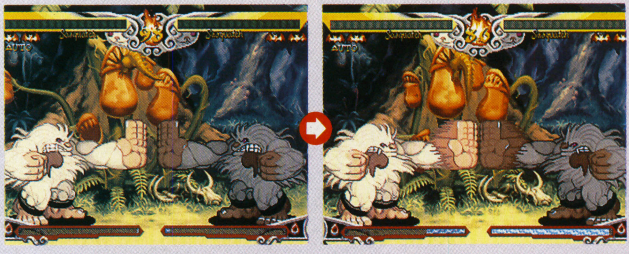
1 基本技をガードしてもケズられる



▲体力満タンの状態で弱→中→中→強のチェーンコンボをガードする

▲オートマチック・モードだと，無条件で体力を減らされてしまうのだ

2 スペシャルゲージが増えにくい



▲左はオート，右は通常のモード。それぞれが同時に技を出していく

▲すると，スペシャルゲージの蓄積量にこれだけの差が生じてしまう

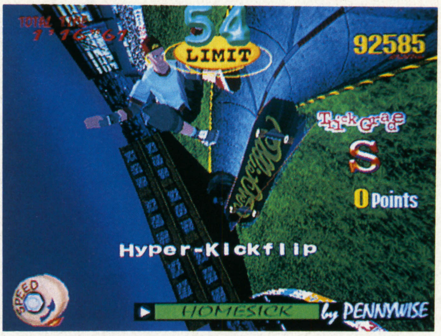
「A.A.ヴァンパイア セイヴァー」早くも今月下旬に発売か!? くわしくはP.260にて

CoolにTrickをキメろ！

トップスケーター

■セガ　■アーケード　■稼働中

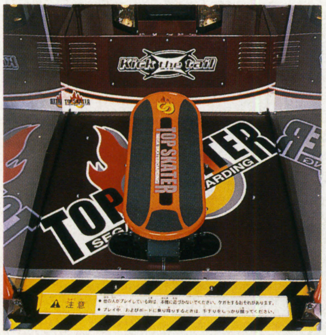
すでにゲーム・センターで好評稼働中の『トップスケーター』。このノリノリのおもしろさを未体験の人は，ぜひ一度プレイしてみて。　（文／開田清隆）


54
LIMIT
92585
Trick Grade
S
0 Points
Hyper-Kickflip
HOMESICK by PENNYWISE

目的はとにかく，カッコよく走ること！

ただ走ってもオモシロくない！

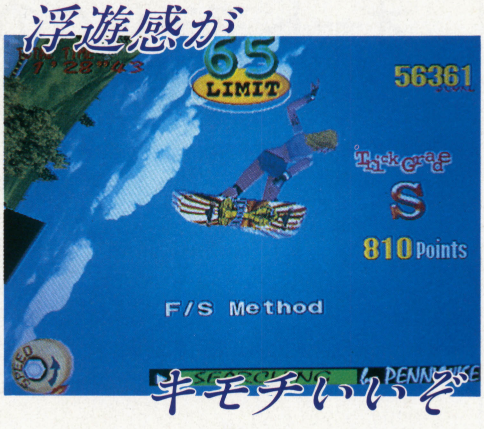
『トップスケーター』は，業界初とも言える，スケートボードをモチーフにした体感ゲームだ。スケボーの大会という設定から，基本ルールは，時間内にコースを走るというものになっている。しかし，単純にゴールすることが目的ではないのだ。



◀プレイヤーの足の動きを伝えるボード。前後の踏みこみ、左右のロール＆スライドがアナログで入力される

このゲームの特徴はなんといっても，ボードの操作でジャンプ台やバンク，さらにはパイプ，縁石，ドラム缶などを利用してキメる「トリック（技）」にある。トリックは，難度に応じてそのポイントが決められていて，高難度なものほど，ハデで，カッコよく，ポイントも高い。ゴールしたときに，その合計ポイントでプレイヤーのテクニックが評価されるので，トリックをガンガンキメることが攻略のコツであり，本作品の醍醐味なのだ。走るだけでは，このゲームの本当のおもしろさはわからないぞ。

さて，そのトリックの出しかただが，基本的にはジャンプ台の上でボードのうしろ（または前）を踏みこめばOK。単純ながら，これに左右のロールとスライドを加えることで，トリックはかなり多彩になる。また，障害物や壁を使えば，コースのいたるところでトリックをキメることが可能。これはアツい！


浮遊感が
65
LIMIT
56361
Trick Grade
S
810 Points
F/S Method
キモチいいぞ

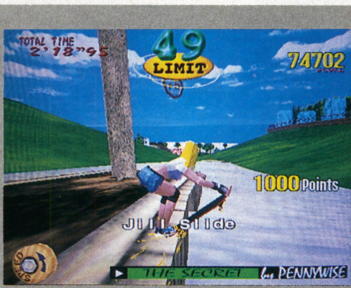
選べるキャラは6人 シューズ，BGMもチェック！

『トップスケーター』では，使用するキャラクターを6人の個性的なスケーターから選択できる。各キャラにはそれぞれ，オリジナルのトリックが用意されているほか，なんと，人気スケートボード・ギアメーカー6社がスポンサーについているのだ。スケボー・ファンにとっては，ルックスやトリックとならんで，ブランドもキャラ選択の基準になりそう。

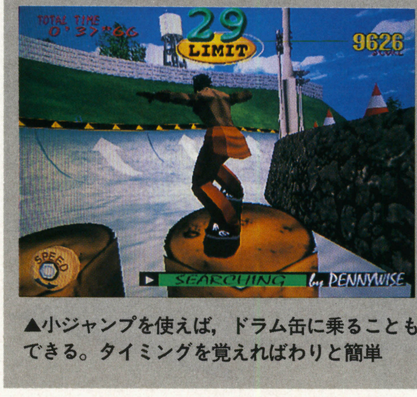
またBGMには，著名なメロディコア系のパンクバンド「PENNYWISE」の曲が使用されている。全曲が彼らの手によるものなので，ファンはこちらもチェック。

こんなトリックをキメたい！

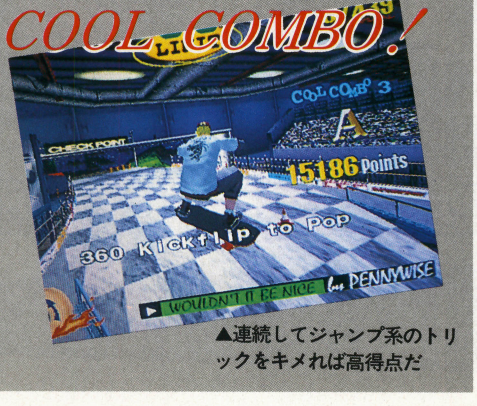
ゲーム中で使用できるトリックの数は，なんと100種類以上にもおよぶ。ここではその一部を紹介しよう。華麗なトリックを，キミはいくつ見ることができるかな。


49
LIMIT
74702
1000 Points
Jill Slide
THE SECRET by PENNYWISE

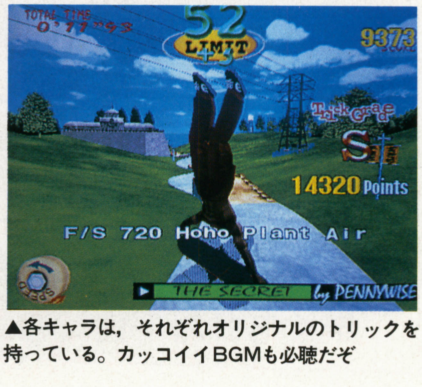
◀うまく縁石やフェンスに乗れば，こんなこともできちゃう


29
LIMIT
9626
SEARCHING by PENNYWISE

▲小ジャンプを使えば，ドラム缶に乗ることもできる。タイミングを覚えればわりと簡単


COOL COMBO！
COOL COMBO 3
A
15186 Points
CHECK POINT
360 Kickflip to Pop
WOULDN'T IT BE NICE by PENNYWISE

▲連続してジャンプ系のトリックをキメれば高得点だ

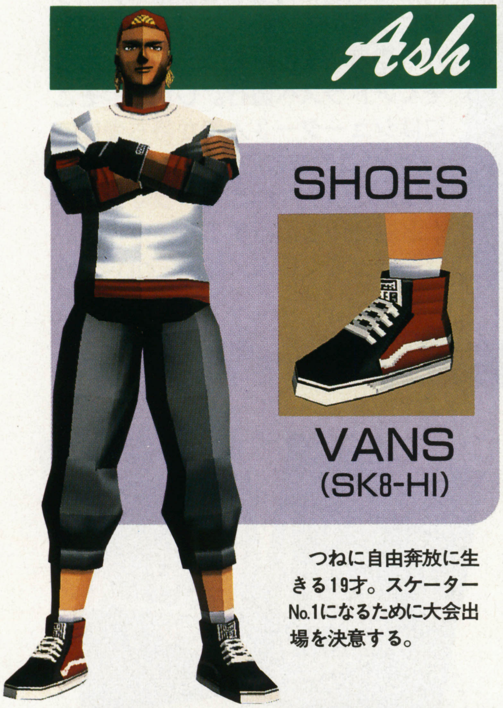

52
LIMIT
9373
Trick Grade
S
14320 Points
F/S 720 Hoho Plant Air
THE SECRET by PENNYWISE

▲各キャラは，それぞれオリジナルのトリックを持っている。カッコイイBGMも必聴だぞ

これが6人のスケーターだ!!

ここでは各キャラのスポンサー&シューズ，そして今大会にまつわるバック・ストーリーを紹介しよう。

Ash

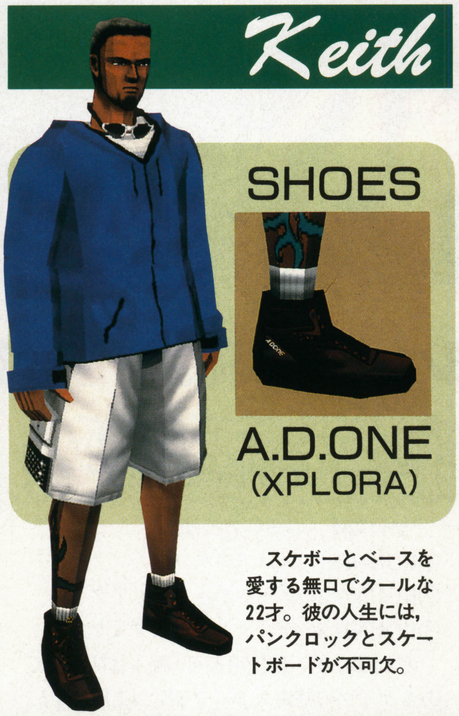


SHOES

VANS
(SK8-HI)

つねに自由奔放に生きる19才。スケーターNo.1になるために大会出場を決意する。

Keith

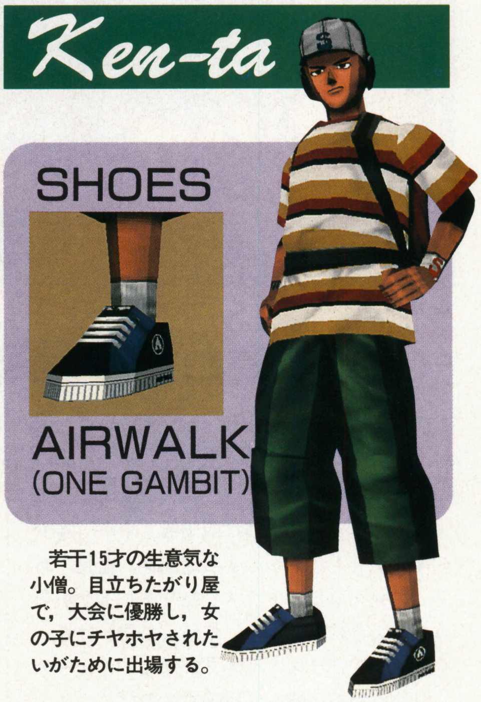


SHOES

A.D.ONE
(XPLORA)

スケボーとベースを愛する無口でクールな22才。彼の人生には，パンクロックとスケートボードが不可欠。

Ken-ta

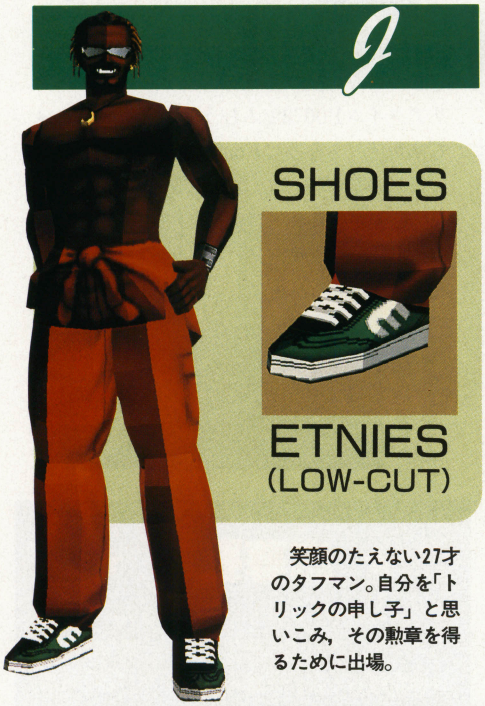


SHOES

AIRWALK
(ONE GAMBIT)

若干15才の生意気な小僧。目立ちたがり屋で，大会に優勝し，女の子にチヤホヤされたいがために出場する。

J

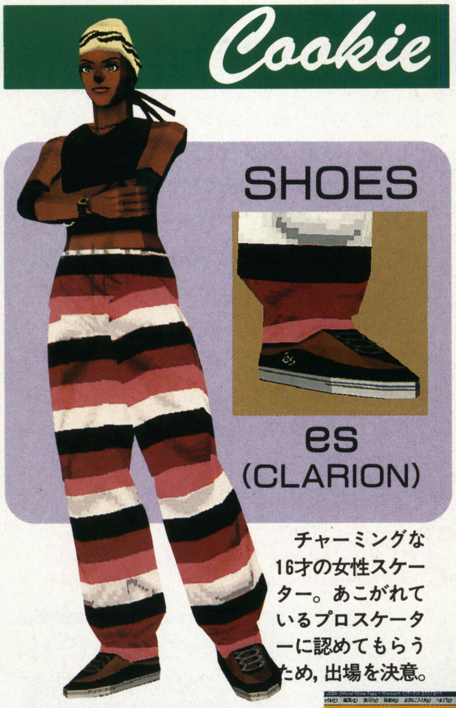


SHOES

ETNIES
(LOW-CUT)

笑顔のたえない27才のタフマン。自分を「トリックの申し子」と思いこみ，その勲章を得るために出場。

Cookie

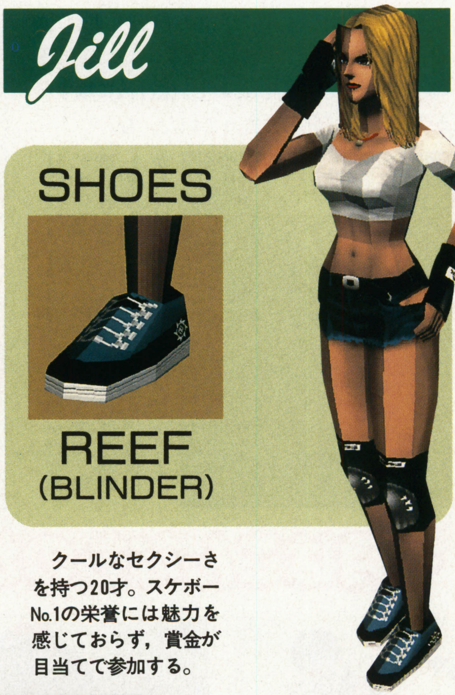


SHOES

es
(CLARION)

チャーミングな16才の女性スケーター。あこがれているプロスケーターに認めてもらうため，出場を決意。

Jill



SHOES

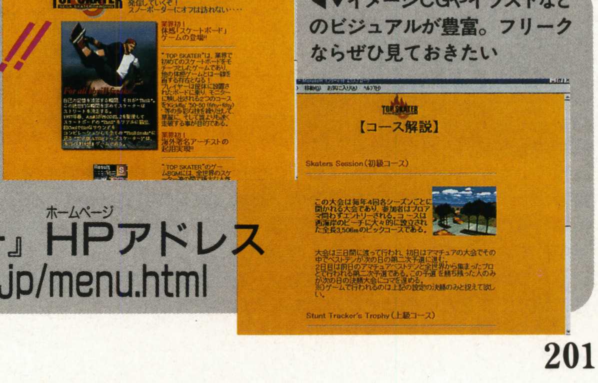
REEF
(BLINDER)

クールなセクシーさを持つ20才。スケボーNo.1の栄誉には魅力を感じておらず，賞金が目当てで参加する。

『トップスケーター』ホームページ開設!!

JSBA（日本スノーボード協会）のサイト上に，『トップスケーター』のオフィシャル・ホームページが開設された。内容は，ゲームの概要や基本操作の説明，キャラの紹介など多岐にわたっており，今後は映像をまじえた攻略なども行なわれるそうだ。運営期間は，8月末までとなっているぞ。

『トップスケーター』HP（ホームページ）アドレス
http://www.jsba.or.jp/menu.html



ついにお目見えする、超体感
スケボーゲームTOP SKATER！
NetBOARDERでは、クールにキメる
攻略法やなんと裏技まで、大々的に
発信していくぞ！
スノーボーダーにオフは訪れない・・・・

業界初！
体感「スケートボード」
ゲームの登場!!

“TOP SKATER”は、業界で初めてのスケートボードをモチーフとしたゲームであり、他の体感ゲームとは一線を画する存在となる！
プレイヤーは筐体に設置されたボードに乗り、モニターに映し出される2つのコースを'Kickflip' '50-50 (fifty-fifty)' 等の多彩な技を繰り出して、華麗に、そして誰よりも速く走破する事が目的である。

業界初！
海外著名アーチストの
起用実現!!

“TOP SKATER”のゲームBGMには、全世界のスケ

【コース解説】

Skaters Session（初級コース）

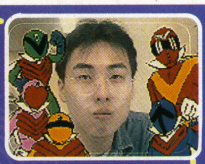
この大会は毎年4回各シーズンごとに開かれる大会であり、参加者はプロアマ問わずエントリーされる。コースは西海岸のビーチに大々的に設立された全長3,506mのビックコースである。

大会は三日間に渡って行われ、初日はアマチュアの大会でその中でベストテンが次の日の第二次予選に進む。
2日目は前日のアマチュアベストテンと全世界から集まったプロとで行われる第二次予選である。この予選 を勝ち残った人のみが次の日の決勝大会にコマを進める。
※）ゲームで行われるのは上記の設定の決勝のみと捉えて欲しい。

Stunt Tracker's Trophy（上級コース）

◀▼イメージCGやイラストなどのビジュアルが豊富。フリークならぜひ見ておきたい

Fooすけのメンかチョーダイ！



ROUND2:縦シューに燃えて

今月の対戦相手

(株)ケイブ

勝負するゲーム

怒首領蜂

【こんかいのあらすじ】「敵はアトラスにあり……‼」と，くじら座のM77から啓示を受けたFooすけは，さっそくアトラスへ直行。しかし，そこにはシューター３人衆が待ち受けていた。「このままでは勝てん！」そう思ったFooすけは，カメラマン山中と悪魔合体を敢行するが……⁉

（もらってくる人／加藤Fooすけ）

☆★

Fooすけ，縦シューに挑戦！ その結果は……？

わたしはFooすけ こんごともよろしく……

で，やってきた場所は飯田橋です？ 多少の不安をともないつつも微速前進。艦長，あそこに見えるはアトラスでありましょうか？ うむ。よきにはからえ。てへ。てなわけで，今回は，アトラス／ケイブがはなつシューティング『怒首領蜂（ドドンパチ）』で対戦するのだ！

Fooすけは，この日のために特訓を重ね，満を持して社員旅行に出発（おいおい）！ 3泊4日を力のかぎり遊びたおし，旅行後にはすっかりパターンを忘れ去っていた。む。

◀これが、日夜内部で悪魔合体が行なわれているというウワサのアトラスだ。信頼できるスジからの情報によれば、100才を超えるふたごの老婆がいたり、魂が抜かれるプリクラなどもあるらしいが……？

手ごわすぎるぜ『怒首領蜂』！ Fooすけに明日はあるのかにゃ

『怒首領蜂』の勝負方法は，

①ROUND 1のスコアアタック

②ROUND 2のゲットポイント・アタック

③ROUND 3のボス・タイムアタック

の3本制。ボムは使用不可。相手は開発元であるケイブの精鋭スタッフ3名。以上である。

1本目のプレイヤーは，チーフ・プログラマーのIKD氏だ。機体はAのレーザー強化を使い，巧みなプレイで，3,261,550点をたたき出す。対してFooすけは，Cのショット強化を選択。出したスコアは……3,261,510点！ てことは，40点差で負けちゃうわけえ？

つづいて2本目は，プロ級シューターである神山氏。選択した機体は，Cのショット強化だ。はたして何ヒットするのかにゃー？とかノンキにながめていたら，あらまあこれがヒットするわするわ。『パラッパラッパー』をプレイするがごとくリズミカルにボタンをたたき，出したヒット数がなんと488HIT！

対するFooすけは，169HIT。それって負けやん！ しかし，非情にも勝負はつづく。

3本目は，紋付き袴の似合いすぎる男，實山（じつざん）先生だ。Cのレーザー強化で，クリアタイム1'00"32。ふむう？ それってハメですか？ ちなみにFooすけのタイムは，気合いで1'06"36だった。か，完敗だぁ……。

▶敗戦後うなだれているFooすけをなぐさめる實山先生

今月はこんなものがいただけました

▲っていうか，今月はなんかスゴイのがいただけたぞ。３本目で活躍したナイスガイ，實山７段直筆の『怒首領蜂』特製掛け軸を，合計３名様にプレゼントだ。實山先生は，本作品のタイトル・ロゴも手がけているので，ありがたみも7割増し（当社比）！ こんなにオシャレなレア・アイテム，怒首領蜂ャーを自認するかたなら，ゼヒ壁に飾っておきたい逸品ですね。あぁ，日本茶飲みてえ

▲自作の掛け軸に満足気味。いやあ，いい仕事してますなあ

★ 応募要項 ★

今月の読プレがほしい人は，官製ハガキに当コーナーに対する感想，意見，希望&「掛け軸希望」と書いて送ってみよう。ひょんなことから，厳正な抽選のうえ，発表は発送をもってかえることができるかも？

宛先は……

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社
マイコンBASICマガジン
『ふナンチョ！』係

締め切りは6月30日までとする。

※この物語は一部フィクションですが，勝敗に関しては事実にもとづいております（編集部）

© ATLUS/CAVE 1995,1996,1997.

こんなテクニックがあるんです。

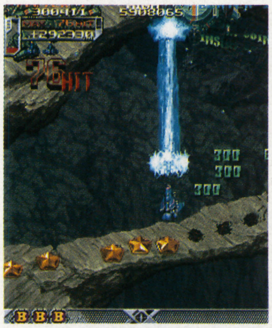
H.S師匠直伝!!

ROUND 1でかせいでみよう!

今回は『首領蜂』のトップ・プレイヤーであるH.S氏に，ROUND 1のかせぎパターンを伝授していただいた。なお，使用機体は「タイプCのショット強化」だ。

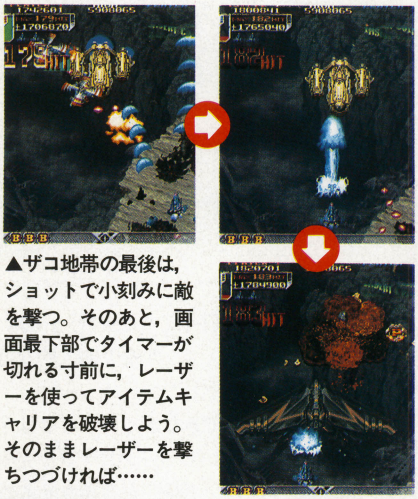
①前半190ヒットを狙え!

まず，最初のポイントは，スタート直後に左上へ行き，ザコ戦車を確実にゲットすること。そのあと，ショットを小刻みに撃ち（重要），じょじょに右側へ移動していく。右端に達したら，上に移動しながらレーザーで蜂×2を出し，ショットに切り替えながら蜂を回収。そのあと左へ移動するが，途中にいるアイテムキャリアはレーザーで撃ったほうが確実だ。



◀①右端のザコ砲台を撃ち終えたらレーザーに切り替え、さらにその右に隠された蜂を回収。そのあと、すぐに左へ切り返し、画面上部の中型機→左のザコ戦車へとつなげるのだ

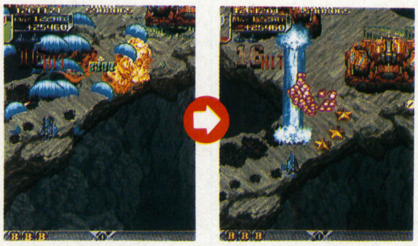
破壊後は，すぐにショットに切り替えて，ふたたび小刻みに弾を撃ちながら，コンボが途切れないように，ザコ砲台をひとつずつ壊す。そのあとは，①につづけよう。



▲ザコ地帯の最後は，ショットで小刻みに敵を撃つ。そのあと，画面最下部でタイマーが切れる寸前に，レーザーを使ってアイテムキャリアを破壊しよう。そのままレーザーを撃ちつづければ……

②後半60ヒットでかせぐ!

中ボス破壊後は画面右端にくっつき，中型機を画面下部まで引きつける。これを順にレーザーで破壊したら②につなごう。そのあと，左に移動しつつショットに切り替え，ザコを撃ちながら左端にある蜂×4をイッキに回収する。ここまでできたら，ショットで左のザコ戦車から確実に倒していくといい。このとき，画面中央にある蜂も忘れずに回収すること。



▲②ザコ砲台を倒したら自機を左に移動させ，右の大型戦車の弾を誘導する。そのあとレーザーを撃ちながら右に移動し，左→右と大型戦車を倒せ

(株)ケイブから読者におくるコーナー!!

今回の勝負はFooすけの負けに終わった。ということで「ふナンチョ!」から，半ページのフリー・スペースをメーカーに贈呈。有効に使ってくだされ，シクシク……。

す,す,スクープッ

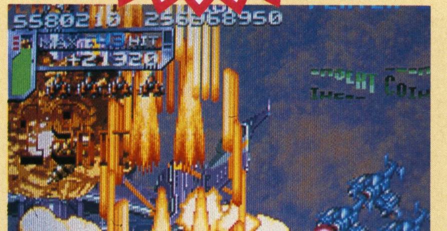
お前もか?

また時間なの

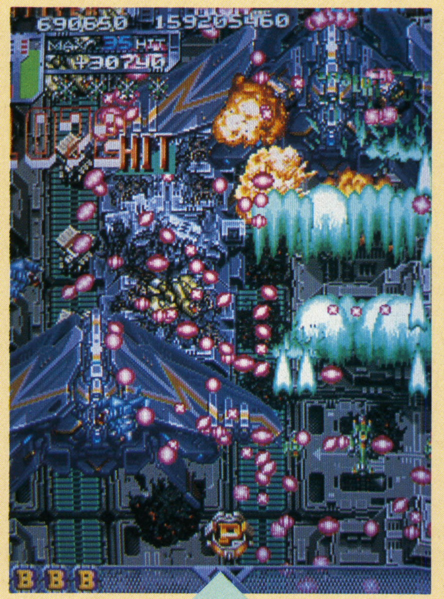
ニューバージョン!? それとも隠しモード?

え〜!

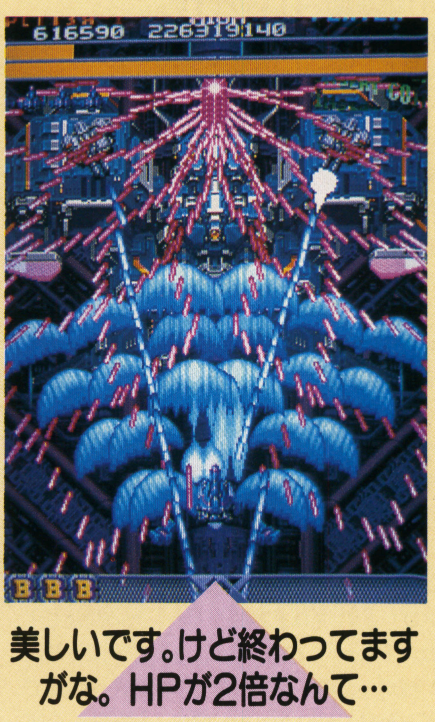
コマンド教えろ〜



この星の数はなんじゃ〜
このオプションはナニ!?



ちょっと待って!!
あんた1面中ボスでしょ!!

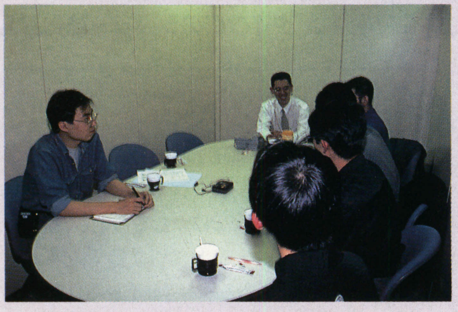


美しいです。けど終わってますがな。HPが2倍なんて…

「ふナンチョ！」特別企画

『怒首領蜂』

開発者インタビュー



2回目にして増ページ！　今回の「ふナンチョ！」は『怒首領蜂』開発者であるかたがたに，本作品に関するアツい思いをうちあけてもらったぞ。はたして彼らは，何を目指してこのゲームを作り上げたのだろうか……？

（聞き手／悪魔合体中・山中Fooすけ）

出席者

IKD氏	◎チーフ・プログラマー	本作ではプログラムを担当。縦シュー熱烈愛好家。代表作は，『VV』『BATSUGUN』『首領蜂』ほか。
神山氏	◎プログラマー	本作ではプログラムを担当。IKD氏同様，縦シュー熱烈愛好家。代表作は，『BATSUGUN』ほか。
N.O氏	◎デザイナー(ドッター)	本作では，キャラクター・デザインを担当。会話のテンポが絶妙。代表作は，『達人』『達人王』ほか。
實山氏	◎デザイナー(ドッター)	本作では，キャラクター・デザインを担当。特技は書道7段（！）。『怒首領蜂』がデビュー作品となる。
田中氏	◎㈱アトラスの窓口役	アトラスとケイブをつなぐ窓口役。今回の対戦や，インタビューのセッティングを行なってくれた。

——では最初に，なぜ『怒首領蜂』を作ることになったかをお聞きしたいのですが。

N.O：上からの命令と言うか(笑)。アトラスさんの要望ってやつですかね(笑)。

田中：ウチはただ『怒首領蜂』の企画があがってきたから，それを通しただけで(笑)。

——この『怒首領蜂』，1周目をクリアするぶんには，難易度が前作よりも低めでは？

IKD：そうですね。見た目がむずかしそうなゲームなので「実際にプレイすればそんなことはない」という部分を強調したかったのと，自分自身，前作のバランスがあまりよくないとは感じていたので，そのあたりを調整した結果だと思います。

——オールクリアはまだ2名しか出ていない(5月13日現在）らしいのですが？

神山：こちらの予想では，最低でも発売後から半年はクリアが出ないだろうと思っていたんですけど(笑)。でも，実際は1か月もたたないうちにクリアされちゃった。

N.O：で，また，マニアに向けた続編作ってやろう，みたいな考えが出ちゃう。

IKD：いや，あくまで入口は初心者にも入りやすいように作ってありますよ(笑)。

——今回のシステムには，スコアラーがかなりアツくなれる要素が見受けられますが？

IKD：まあ，これはあくまでも僕の主観なんですが，やっぱりノーミス，ノーボムでプレイできる人が一番うまいし，それならスコアも高くなくちゃいけない，と思うんです。だから今回のマキシマムはその典型なわけですね。

——『首領蜂』から『怒首領蜂』に移行するにあたって，とくに変えようとした部分は？

IKD：まず，先ほど述べたバランスの問題ですね。それから『首領蜂』はとにかく製作期間が短かったので，やりたいことのすべてができたわけではなかったんです。『首領蜂』の東亜プラン（ケイブの前身だった会社）っぽい雰囲気もガラリと変えて，かなり個人的な好みで作らせてもらいました。

——『首領蜂』で，できなかったこととは？

IKD：まず，ゲットポイント・システムを完成させることです。コンボ時間を蓄積させることでつながりやすくしたりとか。それから，ボムを使うと敵の弾が星になるというアイデアなどもありました。ほかにも，当時，時間の関係でできなかったことを，とにかくどんどん投入してみたわけです。

——開発メンバーは何人ぐらい？

N.O：おもにたずさわったのは，プログラマーが3人に絵描きが3人，計6人ぐらいですか。あとは手伝いみたいな感じで2〜3人いましたね。アーケードではいつもそんな感じです。

——ゲームを開発するときは，家庭用ゲーム機のことをまったく無視しているんですか？

IKD：そうですね。ただ，ハードに関して言えば，これまで満足のいくスペックを持ったハードを使ってゲームが作れたことはありません。ふつう開発側から「こんなハードでゲームを作ってみたい」というような要求をすれば，そのとおりになる，というイメージがあるじゃないですか。でも，ウチはそういうのはありませんね。

N.O：いつもそうだから，逆に，このことをプライドにしちゃおうかと(笑)。オレたちはこんな貧弱なハードでも，こういうゲームが作れるぞ，みたいな感じで。まあ，さすがに『レイストーム』を見たときには考えさせられましたけど。このまま意地はってても仕方がないかなって(笑)。

——グラフィックを描くときに苦労した部分は？

N.O：弾が引き立つように，わざわざ敵機の色使いに気を使ってあげたりとかしました(笑)。ROUND 1は今でこそ暗いイメージですけど，最初はもっと明るい感じだったんですよ。

——「花」は，かなりいい動きをしてますね。

實山：あれは，1本の花のアニメーションに30枚のパターンを使用しています。

——最後にひとことずつお願いします。

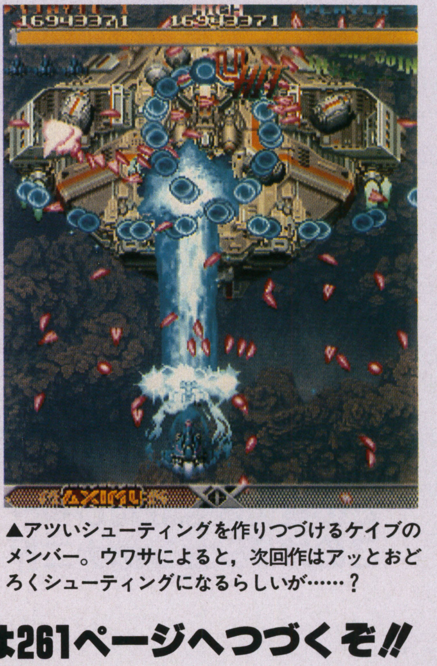
N.O：とにかく世界観をタンノウしてほしい。それから，無数の弾の下に広がる背景もちゃんと見てやってください(笑)。

IKD：ラスボスの蜂の攻撃パターンをぜひ見てもらいたいです。でも，あれは観賞用なのでなるべく倒さないでほしいですけど(笑)。

神山：全国のシューターが「待ってました！」と思えるようなものを作っていくつもりです。

實山：3Dがあふれる今日このごろですが，2Dのドット絵も見捨てないでください。

N.O：「オレがドット絵の世界を変えてやる」ってことだよな(笑)？



▲アツいシューティングを作りつづけるケイブのメンバー。ウワサによると，次回作はアッとおどろくシューティングになるらしいが……？

『怒首領蜂』の㊙情報は261ページへつづくぞ!!

気軽に楽しくLet's Try!

アミュスペの★占い&心理ゲーム探訪記

はーい，ベーマガ久々の女の子向け特集として，誌上初の占い筐体を取り上げてみました。え？　対戦格闘のほうがいい？　まあ，そう言わずにちょっと寄ってってくださいな。

（文／中村京子）

「お京が行く！」アミュスペ&占い機レポート

最初に取材に訪れたのは「池袋GIGO」。地下1階から地上7階にもおよぶ巨大アミュスペだけど，5階が「占いコーナー」となっているので，探すのには苦労しないハズ。ここには本物の占い師のお姉さんもいて，本格的な鑑定もしてくれるのがミソです。さて，ここで見つけたおもしろいマシンは『I LOVE YOUからはじめよう』。声紋で性格や相性などを診断してくれるのだけど，声を録音するときに「I LOVE YOU」と叫ばなきゃならないのが，何だかこっぱずかしい。ほかの言葉じゃダメなんですかねぇ。今度またやってみよっと。

おつぎはGIGOの近く，サンシャインシティ内の「ザ・ゴリラ」。ここではとくに目新しいものは見かけなかったものの，占いマシン黎明期（'91～'93年）の筐体がごっそりそろっているスペースがあって，ちょっとビックリ。そこがまた暗かったりして（笑）。占い機の歴史が知りたい人には，オススメの場所かな？

で，つぎなるターゲットは新宿……と言いたいところだけど，あまり収穫がなかったんでパス。占いフロアがあっても，その半分が『プリクラ』で占められてるケースが多くて。そんなわけで都心を離れ，前々から目をつけておいた川崎「ピア銀柳店」へ。じつは今回の取材でいちばん収穫があったのは，ここだったのだ。なかでも気に入ったのが，相性だけでなく，あらゆる事柄をランキングしてしまう『ナンでも相性ランキング』と，手相と選択肢により，さまざまな人生シミュレーションが展開する『どうし手相なるの？』のふたつ。前者は適度なおフザケが，後者は占い結果だけでなく，自分の物語ができあがる点がポイント高し。ちなみにピアには『精神破壊授業』という体験型アトラクション（？）もあるので，大勢で行くと楽しいかもね。

と，こんなカンジで街を巡って発見したのが，つぎのページからのPick Up&リストです。鋭いとこを突いてきて，恐るべし！と思わせることもあれば，ヘンな診断で笑わせてくれたりと，なかなか遊べる占い機。気がつくと，ユニークな新作がひょっこり出てたりするので，マメにチェックしてみてはいかが？

今回の取材で行ってきたアミュスペ

この3か所を回れば，占い&心理ゲームはほぼ網羅できる。ピア銀柳店はJR or 京急川崎駅近くのアーケード街に，GIGOとザ・ゴリラは，ともにJR池袋駅東口からサンシャインシティ方面へ向かえばOK。池袋は周辺にプレイスポットもいっぱいあるので，1日中遊べるぞ。

池袋GIGO

▲新作アーケード・ゲームのロケテストもよくやっているのだ

▼かなり昔からあるアミュスペ。ファミリーの姿も多い

ザ・ゴリラ

ピア銀柳店

▲1階がパチンコ屋，2～3階がアミュスペ。外装がオシャレです

ゲームの秘密に迫る！　メーカー質問状

手相で「もしもの人生」をシミュレートする『どうし手相なるの？』。その仕組みについて，タツミの企画担当・石舞台カタ夫氏に質問をぶつけてみました。

Q：手相を右手で見るのはどうして？

A：手相学では右手に生まれ持った才能や運命，左手には努力して切り開いた運命や後天的な性格が表われると言います。『どうし手～』では，その人が生まれ持った資質を手相で鑑定し，後天的な性格は問題への回答で判定しているわけです。

Q：各ジャンルごとに手相のチェック・ポイントが設定されていますが，このポイントは，1ジャンルにつき，ひとつなのですか？　それとも複数あるのですか？

A：状況によりさまざまです。たとえば「野球選手」の場合，体力的な資質は生命線，投球の組み立てが成功するかは感情線，引退後の生活は知能線で鑑定しています。

Q：プレイヤーの手相によって決まる「正解ルート」というのはひとつなのですか？

A：『どうし手～』は人生体験マシーンであってクイズゲームではありません。人生に正解，不正解がないように，万人が認める幸福な結末から「裕福になったが女性運には恵まれなかった」などいろいろな結末があります。

Q：ふたりで同じジャンル，選択肢を選んだとしても物語の展開や結末は異なりますよね？

A：手相のタイプがちがえば展開は変化します。ただし手相に突出した特徴がない場合，同じような結果になりやすいジャンルもあります。

Q：最後の鑑定は手相を取り込んだときの診断にもとづいているようですが，シミュレーション中に選んだ選択肢などにより，最初の診断とは変わったものになったりしますか？

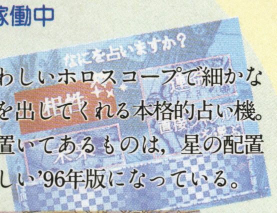
A：最初の診断は手相から判断した先天的性格&運命で，ゲームを進める上でのヒント的なものです。ここで悪い判定が出たときは，選択した職種に向いていないなど悪い運命の前兆とも言えますが，問題への回答しだいでそれを避けることもできます。

こんなの出ましたけど♡ 現行マシン

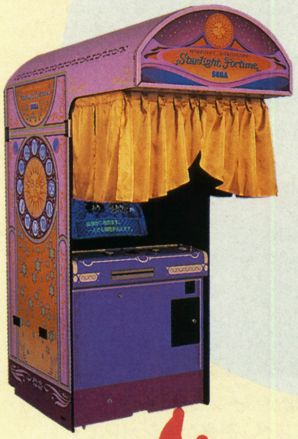
正当派
西洋占星術
なら

スターライトフォーチュン

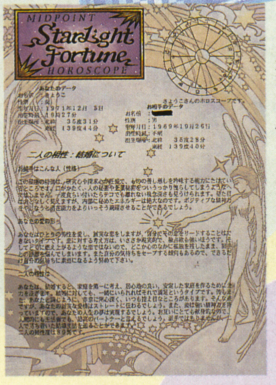
★セガ ★稼働中



くわしいホロスコープで細かな診断を出してくれる本格的占い機。現在置いてあるものは，星の配置が新しい'96年版になっている。



Starlight Fortune
SEGA



MIDPOINT
Starlight Fortune
HOROSCOPE

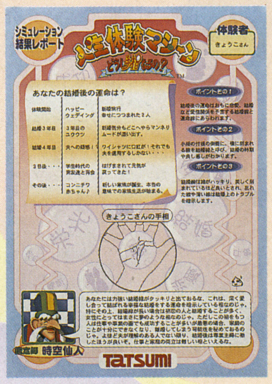
◀太陽星座は射手座だけど，月が蟹座だから，意外と家庭的なことが判明（↑マニアック）

手相でわかる
「もしもの人生」

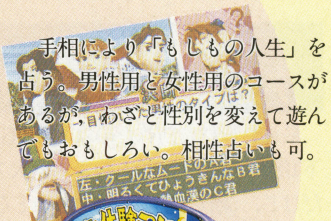
人生体験シミュレーション
どうし手相なるの？

★タツミ ★稼働中

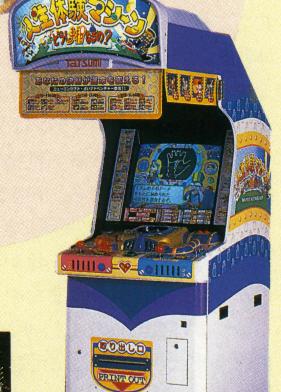
▶右下の謎のイラストはプレイヤーの煩悩を表わすキャラ。１０８匹いるとか



シミュレーション結果レポート
人生体験マシーン
TATSUMI



手相により「もしもの人生」を占う。男性用と女性用のコースがあるが，わざと性別を変えて遊んでもおもしろい。相性占いも可。

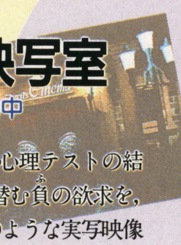


人生体験マシーン
TATSUMI

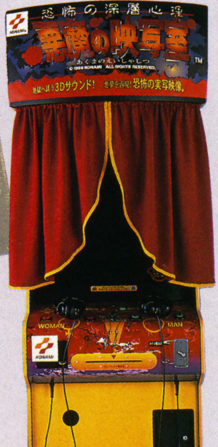
心の悪魔，
暴きます

悪魔の映写室

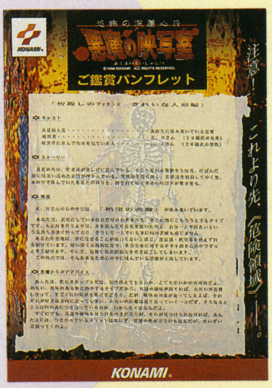
★コナミ ★稼働中



質問形式による心理テストの結果で，自分の心に潜む負の欲求を，ドラマの1シーンのような実写映像で見せてくれる。



恐怖の深層心理
悪魔の映写室
KONAMI

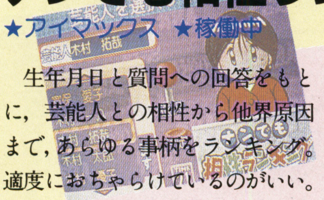


恐怖の深層心理
悪魔の映写室
ご鑑賞パンフレット
注意!! これより先，危険領域
KONAMI

◀ワタシの中の悪魔は，無差別殺人をひきおこした。でも「生きる」ことは好きだけどなぁ

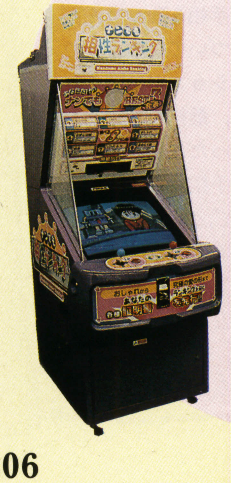
ナンでも相性ランキング

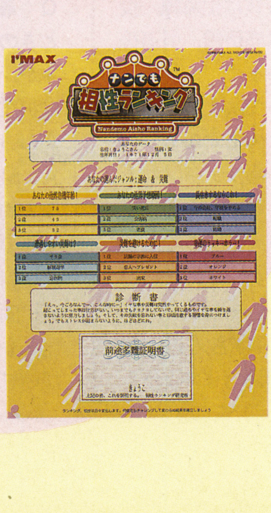
★アイマックス ★稼働中



生年月日と質問への回答をもとに，芸能人との相性から他界原因まで，あらゆる事柄をランキング。適度におちゃらけているのがいい。

「証明書」も
発行します

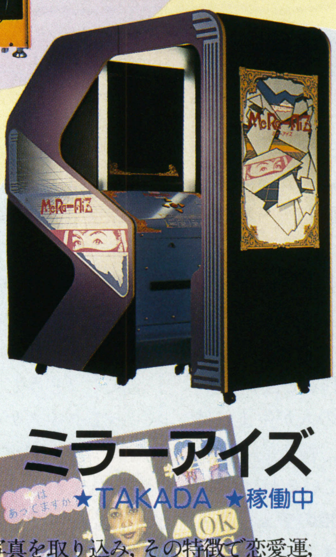


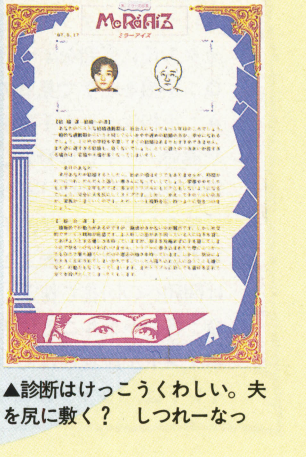


I'MAX
ナンでも相性ランキング
Nandemo Aishō Ranking
診断書
前途多難証明書

▶ワタシの他界原因の1位は笑い死にらしい。しかも「前途多難証明書」まで…

人相占いの
第１人者

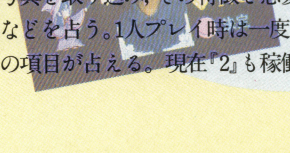




MiRaAiZ
ミラーアイズ

ミラーアイズ

★TAKADA ★稼働中



顔写真を取り込み，その特徴で恋愛運，金運などを占う。1人プレイ時は一度にふたつの項目が占える。現在『2』も稼働中。

▲診断はけっこうくわしい。夫を尻に敷く？ しつれーなっ

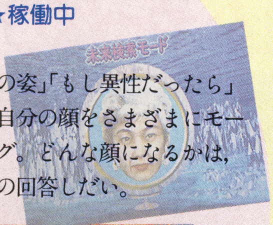
Pick Up & 診断書公開

プレイしてみて，これはくわしい，またはおもしろい，と思ったもの（ホントはもっと載せたいんだけど）を，ヒミツのMy診断書つきで紹介します。

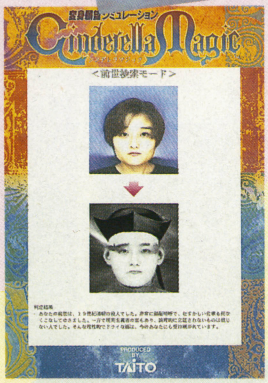
理想の自分はこんな顔!?

変身願望シミュレーション
シンデレラマジック

★タイトー ★稼働中



「理想の姿」「もし異性だったら」など，自分の顔をさまざまにモーフィング。どんな顔になるかは，質問への回答しだい。


変身願望シミュレーション
Cinderella Magic
＜前世検索モード＞
PRODUCED BY TAITO

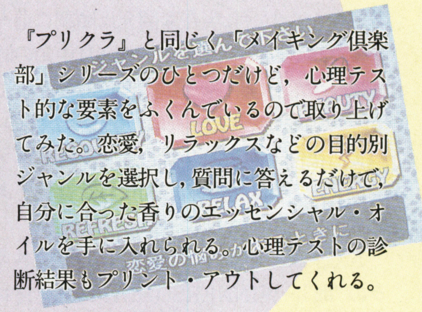
◀前世の姿を調べたら、19世紀の中国清朝の役人だって。あいやー、キョンシーみたい……

アロマクラブ

★セガ ★6月上旬発売予定

もうすぐ登場の変わり種

SEGA
AROMA CLUB
香りで遊ぼう
AROMA CLUB
SEGA

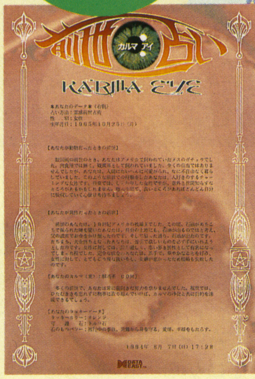

LOVE
RELAX
REFRESH
BEAUTY

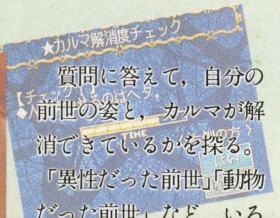
『プリクラ』と同じく「メイキング倶楽部」シリーズのひとつだけど，心理テスト的な要素をふくんでいるので取り上げてみた。恋愛，リラックスなどの目的別ジャンルを選択し，質問に答えるだけで，自分に合った香りのエッセンシャル・オイルを手に入れられる。心理テストの診断結果もプリント・アウトしてくれる。

あなたの前世と「カルマ」を探る

カルマアイ

★データイースト ★稼働中


前世占い
カルマアイ
KARMA EYE


★カルマ解消度チェック
TIME
はい

質問に答えて，自分の前世の姿と，カルマが解消できているかを探る。「異性だった前世」「動物だった前世」など，いろいろな前世が検索可能。

◀診断結果は編集部の某女性の「動物だった前世」。しかし「ワガママに育てられたガチョウ」って一体……

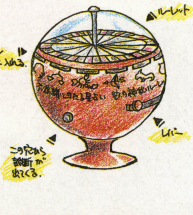
前世占い
KARMA EYE
KARMA EYE

番外編

占いゲームのハシリ!?

取材中に発見した，ふたつのレトロな占い機。このテのやつ，ワタシが幼少のころからあったような気がするなあ。ちなみに昔，縁日で小鳥がおみくじを取ってくるのを見たこともある。

▶昔からあるタイプだけど，写真はけっこう新しい時代のもの。「大吉」&「大凶」にはパワーストーンつき♥


ルーレット
コイン ここに入れる.
レバー
この穴から 診断が 出てくる.

◀五反田東急のレストランにて発見。星占いなのか，ルーレット占いなのかよくわからない。が，そのいい加減なところがイイのです

●その他の現行占い&心理ゲームリスト（編集部調べ）

総 合	VOYAGER-2（シグマ）
	クリスタルフォーチュン（ヒューマン）
	ファラオの予言（サンワイズ）
	ミスト（データイースト）
	ラッキーチャーム（アイレム）
	恋愛スタイルチェック（ヒューマン）
	ワクワクブライダルCLUB（ヒューマン）
手 相	手相うらないちょっとみせて（セガ）
声 紋	I LOVE YOUからはじめよう（バンプレスト）

心 理	それいけココロジー2（セガ）
	YES NO心理 ときめきチャート（タイトー）
	マインドエスコート（タイトー）
	ジョハリの窓（ヒューマン）
姓名判断	カルトネーム（アイマックス）
	漢字姓名判断ラブ・フォーチュン（アイレム）
	キスメット・イブ（アイレム）
西洋占星術	エンゼルウイスパー（アイレム）
タロット	アナザーワールド（サンワイズ）

タロット	アルカナム（タイトー）
	ユノの伝説 タロット占い（タイトー/TOWA JAPAN）
	タロット占い（データイースト）
人間価値	人間価値鑑定機ラズマタッズ（アイマックス）
	人間価値鑑定機ラズマタッズII（アイマックス）
人 相	人相鑑定団（データイースト）
	奇跡の変貌（タイトー）
	理想像探偵社（TAKADA/セガ）

サターン最前線

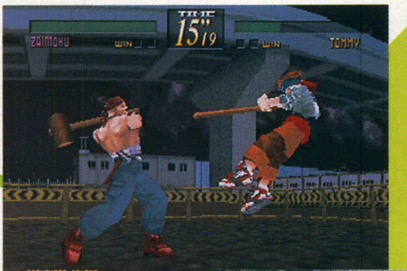
情報圧縮状態，1ページの最前線です。『女神転生』は締め切り超えという超必殺技にて，できたて情報をお届けします。『ブロンクス』は7月25日，5,800円（CD-ROM2枚組！）で発売されることが決定。251ページにはビデオの情報もあります。

◆ 担当：中村京子 ◆

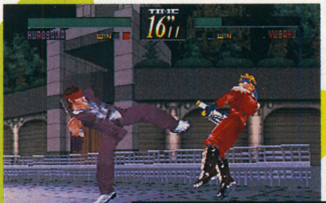
『ラストブロンクス』制作快調！ やっぱり“顔”は命です

サターン版『ラスブロ』の画面写真が公開されてから2か月。現在も開発は順調に進んでいるようで，原稿を書いている5月中旬の時点では，すでに全キャラが操作可能になっている。ここに掲載した写真は，今回初公開の4人（丈，黒澤，財目，リサ）と，ラストボスのレッド・アイ。キレイに描かれた背景とあわせて，じっくりご観賞あれ。

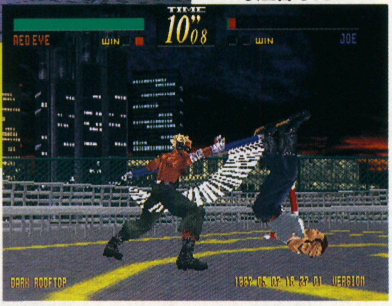
さて，ここで注目してほしいのが，各キャラの“顔”。WINNERS GRAPHICを見ればわかるように，アーケード版にかなり近い，ハッキリとした表情で再現されてるでしょ？ キャラ人気の高いゲームだけに，このあたりはこだわりを持って制作されているようだ。


TIME
15"19
ZAIMOKU
WIN
TOMMY
NIGHTMARE ISLAND

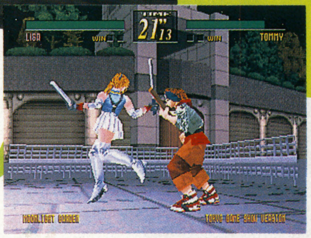
▲財目のアッパーハンマーを受けて，ふっとぶトミー。財目の醍醐味は，この豪快さなのだ


TIME
16"11
KUROSAWA
WIN
YUSAKU
MOONLIGHT GARDEN

◀オラオラといったカンジの黒澤のキック。このカオスな雰囲気がたまりません

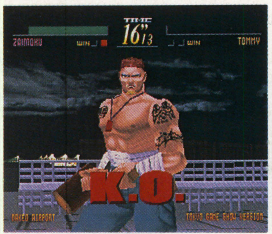

TIME
10"08
RED EYE
WIN
JOE
DARK ROOFTOP
1997.05.07 16.37.01 VERSION

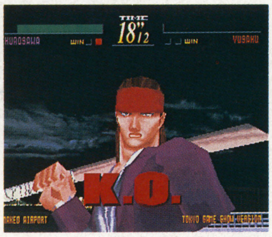
▼ついにレッドアイも公開された。武器の残像が入りはじめているのにも注目したい

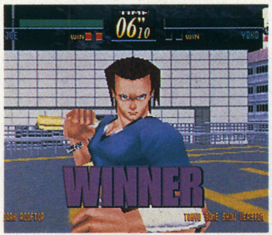

TIME
21"13
LISA
WIN
TOMMY
MOONLIGHT GARDEN
TOKYO GAME SHOW VERSION

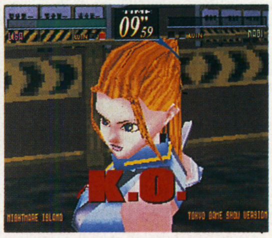
▶踊るようなリサの動き。彼女の場合，スカートもポイントだけど，はたしてサターン版では？

アップでもこんなにクッキリ♥ WINNERS GRAPHIC


TIME
16"13
ZAIMOKU
WIN
TOMMY
K.O.
NAKED AIRPORT
TOKYO GAME SHOW VERSION
ZAIMOKU


KUROSAWA
TIME
18"12
KUROSAWA
WIN
YUSAKU
K.O.
NAKED AIRPORT
TOKYO GAME SHOW VERSION


TIME
06"10
JOE
WIN
YOKO
WINNER
DARK ROOFTOP
TOKYO GAME SHOW VERSION
JOE

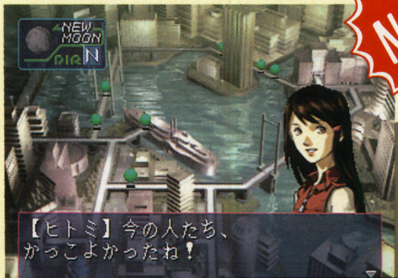

LISA
TIME
09"59
K.O.
NIGHTMARE ISLAND
TOKYO GAME SHOW VERSION

News

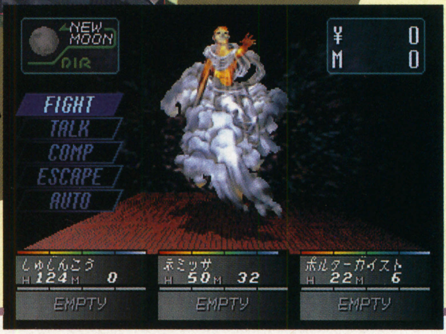
『女神転生』シリーズ最新作が姿を現した！

5月27日，アトラスが『女神転生』シリーズ最新作『RONDE～輪舞曲～』と『デビルサマナー ソウルハッカーズ』を発表した。前者は『魔神転生』シリーズ，後者はタイトルどおり『デビルサマナー』の流れをくむ作品である。どちらも新システムの採用はもちろん，「神と悪魔の対立」ではなく「人の絆」をテーマにした外伝的ストーリーで，シリーズのさらなる可能性を示している。くわしい情報については，またいずれフォローしたい。

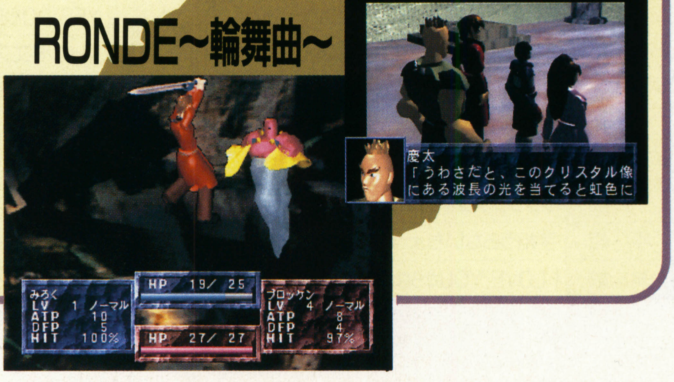
デビルサマナー ソウルハッカーズ


NEW MOON
DIR
N

【ヒトミ】今の人たち、
かっこよかったね！


NEW MOON
DIR
¥ 0
M 0
FIGHT
TALK
COMP
ESCAPE
AUTO
しゅじんこう
H 124 M 0
ネミッサ
H 50 M 32
ポルターガイスト
H 22 M 6
EMPTY
EMPTY
EMPTY

RONDE～輪舞曲～


みろく
LV 1 ノーマル
ATP 10
DFP 5
HIT 100%
HP 19/ 25
HP 27/ 27
ブロッケン
LV 4 ノーマル
ATP 8
DFP 4
HIT 97%

慶太
「うわさだと、このクリスタル像
にある波長の光を当てると虹色に

プレイステーションJournal（ジャーナル）

“安い”っていう言葉を連呼するとまるで某量販店の宣伝文句みたいだが，実際に安さがウケているものといえば，やっぱり「プレイステーション・ザ・ベスト」シリーズだよね（オイオイ）。てなわけで今回は「ザ・ベスト」の特集でお送りするゾ。

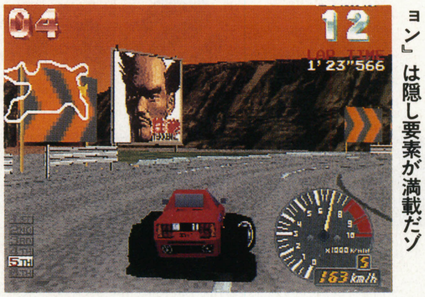
◆ 担当：曳地哲司 ◆

人気のプレイステーション・ザ・ベストの全タイトルを一挙掲載!!

昨年から開始された低価格ソフト・シリーズ「プレイステーション・ザ・ベスト&for Family」が，今回リリースされる9本を加えると，なんと総計39タイトルとなる。やはり平均2,800円という破格の値段で名作の数々を楽しめるのは魅力的なもの。とくに給料日前の金欠時にかぎってゲームがほしくなる人(オレのこと？)にとって，安くて多彩なジャンルのソフトを選べるのはとてもうれしいことなのだ。もちろん「ザ・ベスト」の魅力は“安い”だけじゃない。いままでPSが歩んできた歴史を，ゲームをプレイしながら体験できる点もユーザーに支持されている要因のひとつと言えよう。

PSの発売当初，ハードを購入させる原動力となった『リッジレーサー』や『極上パロディウス』など初期の名作からはじまり，100万台突破と同時期に大作RPGとして話題を呼んだ『アークザラッド』，そして昨年度のヒットが記憶に新しい『女神異聞録 ペルソナ』など，ユーザーが求めてきたソフトの流れがこのラインナップへと見事に反映されているのだ。

今回はそのすべての作品データを表形式でまとめてみたので，ほしいソフトをチェックするなどして購入計画にぜひ役立ててほしい。これを機に“いままで見のがしていた名作”に出会えるかもしれないゾ。



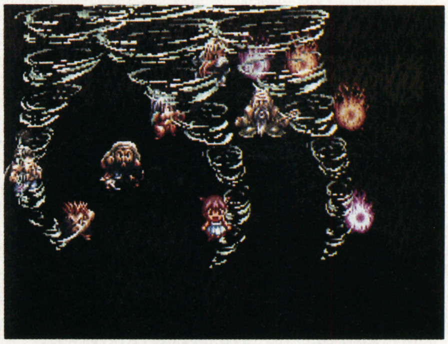
◀『リッジレーサーレボリューション』は隠し要素が満載だゾ

どうもしつれーしましたぁ
どうもしつれーしましたぁ

◀当時としてはかなり移植度の高かった『極パロ』

CHAMPION
FREE PLAY
89
EIJI
GAIA
9"76
OVER DRIVE
OVER DRIVE

▶『闘神伝2Plus』が遊べるのは「ザ・ベスト」だけ！



▲『アークII』の発売時期に合わせて登場した「ザ・ベスト」版『アーク』は，新作ラッシュの中でも好調なセールスを記録したのだ

●プレイステーション・ザ・ベストシリーズ（全30本）

タイトル名	発売元	価格(希望額)	発売日
リッジレーサー	ナムコ	オープン価格	発売中
雷電プロジェクト	日本システム	2,800円	発売中
アークザラッド	ソニー・コンピュータエンタテインメント	2,800円	発売中
キングスフィールドII	フロムソフトウェア	2,800円	発売中
エースコンバット	ナムコ	オープン価格	発売中
闘神伝 2Plus	タカラ	2,800円	発売中
BOXER'S ROAD	ニュー	2,800円	発売中
戦闘国家	ソニー・コンピュータエンタテインメント	2,800円	発売中
闘魂烈伝	トミー	2,800円	発売中
SIDEWINDER U.S.A.	アスミック	2,800円	発売中
機動戦士ガンダム	バンダイ	2,800円	発売中
幻想水滸伝	コナミ	2,800円	発売中
クラシックロード	ビクターソフト	2,800円	発売中
テーマパーク	エレクトロニック・アーツ・ビクター	2,800円	発売中
第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト	2,800円	発売中
極上パロディウス	コナミ	2,800円	発売中
A.IV.エボリューション・グローバル	アートディンク	2,800円	発売中
鉄拳	ナムコ	オープン価格	発売中
首都高バトル ドリフトキング 土屋圭一&坂東正明	元気	2,800円	発売中
信長の野望・覇王伝	光栄	2,800円	発売中
MYST	ゲームバンク	2,800円	発売中
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK	2,800円	発売中
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	2,800円	発売中
リッジレーサーレボリューション	ナムコ	オープン価格	6月27日
女神異聞録 ペルソナ	アトラス	2,800円	6月27日
COOL BOARDERS	ウェップシステム	2,800円	6月27日
OverBlood	リバーヒルソフト	2,800円	6月27日
刻命館	テクモ	2,800円	6月27日
太陽のしっぽ	アートディンク	2,800円	6月27日
ポポロクロイス物語	ソニー・コンピュータエンタテインメント	2,800円	6月27日

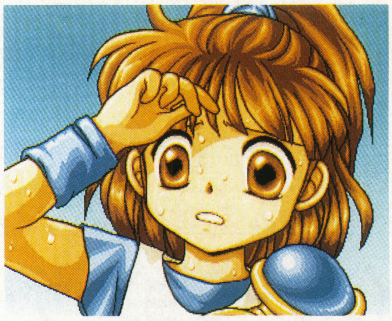
●プレイステーション・ザ・ベスト for Familyシリーズ（全9本）

チョロQ Ver.1.02	タカラ	2,800円	発売中
ハーミィホッパーヘッド	ソニー・コンピュータエンタテインメント	2,800円	発売中
ドラゴンボールZ アルティメットバトル22	バンダイ	2,800円	発売中
パズルボブル2	タイトー	2,800円	発売中
DX人生ゲーム	タカラ	2,800円	発売中
モータートゥーン・グランプリ USA エディション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	2,800円	発売中
がんばれゴエモン 宇宙海賊アコギング	コナミ	2,800円	発売中
ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	2,800円	6月27日
テトリスX	ビーピーエス	2,800円	6月27日

※掲載タイトルは6月8日現在のものです。

祝51回

とことんぷよぷよSUN



■発売元：コンパイル
■対応機種：アーケード
セガサターン

うぃーすちぃーす，「とこぷーSUN」です。このコーナーも先月で50回を突破して，めでたいかぎりですな。てなわけで，今回は特別企画として，これまでの連載を回顧してみました。気楽に読んでね。　（講師：大出綾太）

ひと目でわかる年表つき「とこぷー」打ち明け話

前回でめでたく50回を迎えた，我が「とこぷー」。これまで隠してたんですが，じつは今月は51回目なんですよ。それを記念して，これまでの軌跡を追いつつ（年表参照），楽屋話をご披露していきましょう。

●「とこぷー」の前身は，'93年2月号から3回連載された「ぷよぷよ虎の穴」。講師に"ぷよ教祖"の手塚一郎が着任し，メガドライブ版『ぷよ1』発売当時に，早くも階段積みなどの技術を解説していたのだ。その後を受けて「とことんぷよぷよ」がスタート。挟み込みや折り返し，昇龍ぷよなどの技術や，ぷよら～，赤玉，幽霊連鎖といった語句をはじめて使ったのが当コーナーだった（自慢）。ちなみに，『ぷよ通』に相殺機能や通信対戦が導入されたのも，ひそかに「とこぷー」のおかげであることを知る人は少ない（天狗）。

●最近，強すぎるということで参加を遠慮させられているマスコミ大会。そんなに勝ってたっけ？ということで，集計してみました。過去10回のうち9回参戦（第三回マスターズは辞退）で，ベーマガ編集部としては優勝7回，3位2回。おお，すごい。イヤなヤツら。個人成績だと，大出が7戦で5回優勝，山中が8戦で2回優勝。でも，あんまり強くないです，ボクら。姑息なだけで。いやホントに。

●大会レポートなどは，実際に会場へ出向いて取材＋撮影をしているのだけれど，その中で一番ピンチだったのが，昨年末のPSマスター大会。取材中に，せまい通路の天井に頭をぶつけて出血してしまったんです。キズの深さは，あてがったテッシュが5枚ほど血で真っ赤になったくらい。取材の途中だったし，年末のいそがしい時期だったので，結局そのまま放置して自然治癒となりました。このコーナーは，文字どおり血と汗と涙で作られてるわけなんですよ。まあ，なんにしても頭上注意ということで。いやホントに。

◀連載第1回。用語辞典をやってます。当初は3ページでした

●開始当初はテクニック講座が中心だったのが，いまでは新作情報と大会レポートで終始している状況。読者のみなさんにとっては，今と昔どちらがいいんでしょうか？　ボクはラクなんで今がいいです（笑）。リクエストしてください。とりあえず「つぎの1ぷよ」は再開したいところですねぇ。

「とこぷー」栄光の歴史

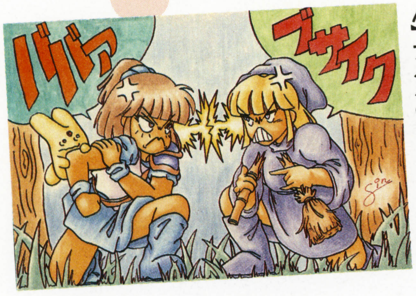
掲載号		おもな内容	ぷよな出来事
'93 5	とことんぷよぷよ	3-1積み講座、つぎの1ぷよ開始	
6		まわしの理論、ボイスについて	初の大会（出版社ペア戦）開催
7		階段積み練習法、ぷよら一広場（仮）開始	
8		出版社大会報告、森田ぷよ道手記	
9		折り返し講座、A.A.ぷよ発売決定	
10		『す～ぱ～ぷよぷよ』速報	
11		『ぷよぷよCD』紹介	
12		『す～ぷよ』詳報、みんぷよ開始	初のユーザー向け大会開催
'94 1		『ぷよぷよフェスティバル'93』報告	『す～ぷよ』発売、大ヒット
2		『ぷよ』得点計算解説	カーくんぬいぐるみ発売
3		スキヤポデスの謎、X68K『ぷよ』速報	
4		TOWNS『ぷよ』速報、お菓子情報	
5		グッズ紹介、『ぷよ2』のウワサ話	
6		GB『ぷよ』速報	
7		グッズ紹介、『アルルのルー』詳報	『ぷよぷよ通』正式発表
8	とことんぷよぷよ通	『ぷよ通』速報、つぎの1ぷよ痛開始	GGフェスティバル開催
9		どこよりも早い『ぷよ通』攻略	
10		AC『ぷよ通』徹底紹介	全ぷよ協準備委員会設立
11		AC『ぷよ通』アフターケア情報	AC『ぷよ通』稼動開始
12		MD『ぷよ通』詳報	初の全国大会（セガ主催）開催
'95 1		GG『ぷよ通』詳報、システム解説	MD『ぷよ通』、ぷよまん発売
2		2個消し講座、ぷよ通への道（大会）報告	第一回マスターズ開催、全ぷよ協設立
3		マスターズ報告、す～ぱ～つぎの1ぷよ開始	
4		㊙情報特集、A.A.ぷよ通発売決定	
5		『ルルーのルー』紹介	
6		コンパイル取材旅行記	
7		SS『ぷよ通』速報	
8		カセットドラマ収録取材	
9		SS『ぷよ通』続報	ばよえ～んツアー'95開催
10		PC-98『ぷよ通』詳報	ぷよまん本舗開店、シルバー大会開催
11		SS『ぷよ通』CM撮影取材	
12		『す～ぷよ通』詳報、『クワークス』紹介	
'96 1		『す～ぷよ通』続報、つぎの1ぷよ痛R	
2		『ぷよCD通』紹介、実力養成講座開始	
3		『す～ぷよ通リミックス』速報ほか	
4		『ぷよCD通』声優公開、養成講座終了	第二回マスターズ&初の昇段戦開催
5		PS『ぷよ通』移植速報、イラスト特集	
6		マスターズ報告、イラスト特集	100人組手開催
7		『鉄腕繁盛記』紹介、イラスト特集	
8		『鉄腕繁盛記』㊙情報	ばよえ～んツアー'96開催
9		移植状況まとめ	↑
10		仁井谷社長インタビュー	第二回シルバー大会開催
11		3大会報告、Win95『ぷよ通』紹介	
12		『ぷよ通決定盤』詳報、『ぽけぷよ通』速報	初の海外大会（韓国）開催
'97 1	とことんぷよぷよSUN	『ぷよSUN』速報、韓国大会報告	『ぷよSUN』発表、PS大会開催
2		『ぷよSUN』続報&攻略、CM撮影取材	名人戦&SS大会開催
3		㊙情報、SS『ぷよSUN』徹底紹介	
4		『ぷよSUN』得点計算解説、大会直前講座	第三回マスターズ開催
5		『ぷよSUN』システム解説、開発者Q&A	
6		マスターズ報告、50回記念プレゼント	

今年の夏も全国縦断

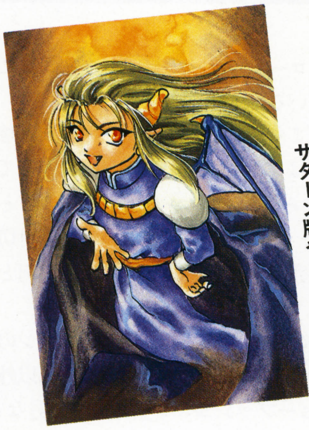
「みんなでぷよぷよ」

ベーマガ唯一のカラー読者コーナー「みんぷよ」も，そろそろ連載50回。はじめは文字投稿ばかりだったのが，今ではイラストばかり。なんでですかねぇ。質問や攻略法，スラングなんか送ってもらえれば，ちゃんと掲載しますよ。とか言いつつ，未掲載分がたまってきたので，来月はイラスト特集します。絶対。公約。

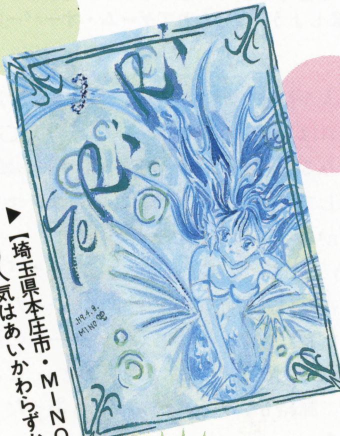
さて，文字投稿がないので(涙)告知に参りましょう。毎年恒例，コンパイルのゲーム・イベント「ばよえ～んツアー1997」の開催が決定しました。3回目の今年は，全国24都市＋初の海外（韓国）の計25か所で行なわれるのだ。もちろんメインは『ぷよSUN』大会。『SUN』の公式大会ははじめてなので，気合いを入れて参加しよう。もちろん，優勝者は第四回マスターズ大会にシード参加できるぞ。開催地は右表を参照のこと。会場やエントリー方法は，次号以降で紹介するぞ。全国大会は幕張メッセで行なわれる予定だ。



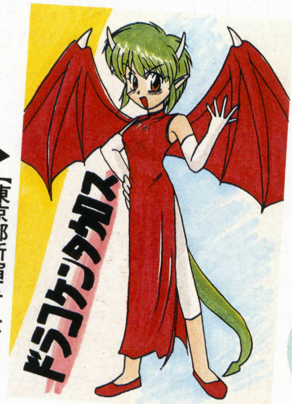
◀【埼玉県浦和市・あさいさそん】アルルのほうが年上ですぞ



◀【大阪府高槻市・冴村　明】サターン版やってますか？



◀【埼玉県本庄市・MINO】セリリ人気はあいかわらずか



◀【東京都新宿区・ぶんちょ】ドラコ人気再燃の火種が……

ばよえ～んツアー'97開催地

■地方大会

★北回りチーム

7/20	(日)	北海道・旭川
7/24	(木)	北海道・釧路（初開催）
7/26	(土)	北海道・札幌
7/29	(火)	北海道・函館（初開催）
8/1	(金)	新潟・新潟
8/3	(日)	青森・青森
8/8	(金)	岩手・盛岡（初開催）
8/10	(日)	宮城・仙台
8/17	(日)	石川・金沢
8/24	(日)	静岡・浜松
8/28	(木)	栃木・宇都宮
9/6	(土)	東京

★南回りチーム

7/20	(日)	沖縄・那覇（初開催）
7/22	(火)	鹿児島・鹿児島
7/24	(木)	熊本・熊本
7/27	(日)	長崎・長崎（初開催）
7/29	(火)	福岡・福岡
8/3	(日)	広島・広島
8/7	(木)	高知・高知（初開催）
8/10	(日)	愛媛・松山
8/13	(水)	和歌山・和歌山（初開催）
8/15	(金)	兵庫・神戸（初開催）
8/17	(日)	大阪・大阪
8/24	(日)	愛知・名古屋

★海外

（月日未定）　韓国・ソウル（初開催）

※地方大会の優勝者は，全国大会本選にシード参加できる。

■全国大会

9/7　(日)　東京

とこぷー50回記念

謝恩大プレゼント！

REPLAY

先月でも告知しました連載50回記念プレゼント。今月も，しつこく告知します。

①コンパイル・デザイナー描き下ろし『ぷよSUN』色紙【1名】
②Win95版『ぷよ通』テレカ【3名】
③アーケード版『ぷよSUN』テレカ【3名】
④「ぷよサターン」テレカ【3名】
⑤スーファミ版『す～ぱ～なぞぷよ通』テレカ【3名】
⑥スイングポップ8種セット【3名】
⑦PS版『ぷよ通決定盤』＋サターン版『ぷよSUN』ステッカーセット【20名】
⑧アーケード版『ぷよSUN』ポスター【50名】
⑨オール・アバウト・ぷよぷよ＆ぷよ通セット【3名】
(敗者復活) ぷよサターン（赤）＋ピンクリュック＋ピンク袋セット【100名】

総勢189名に当たるという大プレゼントだ。ちなみに（敗者復活）は，①～⑨でハズれた人に贈るWチャンス。当選は高確率になりそうなので（5月15日現在），「とこぷー」未読のぷよら～仲間に教えてあげることをオススメします。プレゼント応募に便乗してイラストなどの投稿もしてくれると，みんな幸せになれて大団円です。ついでに複数応募も認めましょう。運のない人は財力で勝負だ。

◀コンパイルさんありがとう。がんばって発送します

プレゼント希望者は，右下にある応募券をハガキに貼らないで（これ重要），住所，氏名，年令，希望賞品番号（“敗者復活”希望や“おまかせ”も許可）を書いて，以下の住所まで送ろう。“おまかせ”にした場合は，こちらで賞品を決めさせてもらうぞ。締め切りは6月30日消印有効。発表は9月号で行ないます。ズガズガ送るのだ！

《投稿・プレゼントのあて先》〒141　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社ベーマガ編集部「とこぷーSUN」係

応募券

パソコンゲームに思いを馳せて

THE HISTORY OF PC GAMES

第9回 愛は地球を救えるか?

文 山下 章

史上初(?)のメディアミックス・ゲーム

最近，巷ではサイキッカーがどうのこうのと騒がれているようだが，超能力を題材にしたコンピュータ・ゲームは，もちろん『サイキックフォース』が最初ではない。振り返れば，超能力戦士たちが星々を舞台に戦う『コズミックソルジャー』『サイキックウォー』(ともに工画堂ソフト)，超能力を駆使して人類の手から仲間の種族を救い出すRPG『サイキックシティ』(GA夢)，清田氏が超能力開発指南をしてくれる伝説のFCソフト『マインドシーカー』(ナムコ)など，いつの時代にも超能力ゲームは存在した。

では，パソコン・ゲーム黎明期の超能力ゲームにはどんなものがあったのだろう？

そう問われると，僕の脳裏にすぐさまひとつのソフトが浮かんでくる。

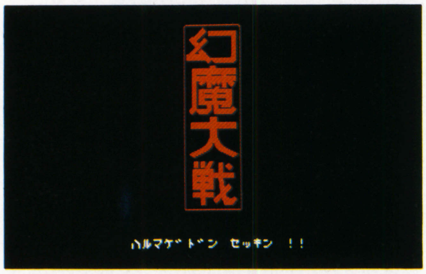
『幻魔大戦』――

いろいろな意味で，すごいゲームであった。

このタイトルにピンとくる人もいるかと思うが，「角川映画」というブランドがもてはやされていたころに登場した，原作：平井和正&石ノ森章太郎，企画：角川春樹事務所のアニメ映画，それが『幻魔大戦』である。

全国一斉ロードショーがスタートしたのは，1983年3月12日。

なぜそんな日付をここで持ち出したかというと，じつはパソコン・ゲーム『幻魔大戦』は，そのロードショーの封切り日と同日に発売されているのである。


幻魔大戦

ハルマゲドン セッキン !!

▲PC-6001，PC-8001，MZ-700版が2,800円，PC-8801, MZ-2000, FM-8(7)版が3,300円で発売された『幻魔大戦』。PONYCAブランドの1作

いまでこそ，メディアミックス展開も珍しいものではなくなったが，まだ混沌としていた'83年ごろのパソコン・ゲーム業界のことを考えると，この『幻魔大戦』の「映画封切りと同日発売」を，画期的と言わずして何と言おう？

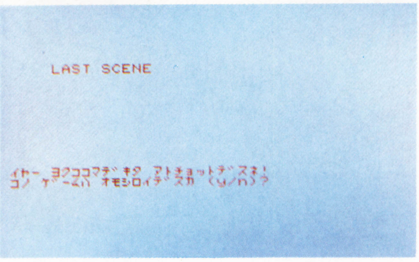
発売元のPONYCA(ポニーキャニオンの系列会社ポニーのブランド名)は，これ以外にも『ハッピーブッシュマン』『南極物語』など，映画のゲーム化に精力的に取り組んでいる。ゲームの完成度はともあれ，こうしたPONYCAの動きに対しては，コンピュータ・ゲームの世界がビジネス的な拡大をはじめるひとつのきっかけとなった，との評価を与えてもいいのかもしれない。

キスシマスカ?

世界各地から集結したサイオニクス戦士たちが，宇宙からの侵略者「幻魔」を相手に地球を守る戦いに挑む。簡単に言ってしまうと映画『幻魔大戦』はそんなストーリーだ。アドベンチャー・ゲーム版『幻魔大戦』も，そのストーリーに準じて作られている。

とはいえ，ゲーム中のメッセージ表示はかぎりなく少なく，圧倒的なまでに言葉足らずの感は否めない。それゆえ，原作をまったく知らずにゲームをプレイした僕は，ストーリーが理解できずに，大変もどかしい思いをするのであった。

たとえば，ゲームをスタートした最初の場面。主人公・東 丈の恋人ジュンコが待っているシーンで，まずは丈，ルナ，ベガの3人(パーティを組んでいると思ってもらえばいい)のなかからひとりを選ばなければならない。このゲームではプレイヤーがコマンドを指示できるのは，つねにひとり。だから，場面ごとに，メンバーのなかから適確な人物を選択する必要があるのだ。


LAST SCENE

イヤー ヨクココマデ キタ アトチョットデスネ!
コノ ゲームハ オモシロイデスカ (y/n)?

▲ゲーム中，唐突にこんな質問をしてくることも。「n」と答えると，「つまらない？ それではもうやめましょう」と言われてゲーム・オーバーに

恋人が待っているのなら，当然，丈を選ばなければならないだろう――そう考えて選択してみると，ジュンコが突然「丈！ お願い，キスして！」。そして画面には「キスシマスカ(y／n)？」とのメッセージが。

「あなたは草原に立っています」とか「目の前に古ぼけた屋敷があります」といったはじまりかたならわかる。しかし，ゲームの最初の場面がいきなり「キスシマスカ？」，なのである。脈絡もシチュエーションもあったもんじゃない。

ここで「y」を選ぶと，再度「キスシテ！」と迫られる。キスは何度でもできるのだが，そのたびに体力を少しずつ減らされてしまう。逆に「n」を選ぶと，ジュンコに化けていた「ザンビ」という怪物が正体を現し，戦うことになる。しかし，もちろん体力が減っている状態ではあっけなく負けてゲーム・オーバー。それどころか，たとえ1度もキスせずに戦ったとしても，丈の初期Powerではザンビに勝つことはできない。

結論から言うと，冒頭で丈を選択したのが誤りなのであった。ルナを選ぶのが正解で，ルナは持ち前の透視能力を使って，ジュンコが丈と別れたがっていること，さらには別れのキスを望んでいることを教えてくれる。

ここで丈を選び，「キスシマスカ？」に「y」と答えると，「男は失恋によって強くなるのである」と表示されて，Powerが5ポイントアッ

プ。直後に登場するジュンコに化けたザンビに勝てるようになるのだ。

なんてシュールな展開なんだろう!! 最初に現れた女性に唐突に別れのキスをしなければ自分が強くなれない――原作を知らない人間にとっては，まったく感情移入のしようがない展開である。

こんなふうにアドベンチャー・ゲーム版『幻魔大戦』は，原作の1シーンをピックアップして，そのストーリーをy／nの選択式ゲームで再現する，という手法で作られている。と言っても，シーン数はたったの三つ。解答を知っていれば（描画速度がまあまあのPC-8801版なら）10分強で終わってしまうという程度のボリュームだ。

さらに，同ゲームを象徴しているのは，そのエンディングであろう。

幻魔のボスと対峙（たいじ）して，こちらのメンバーも全員そろった。いよいよ最終決戦だ！ となったところで，つぎのようなメッセージが表示される。

「最後に聞く。地球を救うのは愛か(y／n)？」

常識的に考えれば，この場面では「y」と答える以外にない。すると，画面が真っ暗になり，カラフルなドットがいくつか打たれていく。どうやら宇宙をイメージしているようだ。

そして，画面下にはCOLOR 1（青）で着色された文字列が。

「オメデトウ　チキュウハ　スクワレタ！」

そのあと，画面はウンともスンとも言わない。つまり，これがエンディングなのである。

たしかにこの当時，あっさりと終わってしまうゲームや，納得できない展開のゲームも多数存在していた。しかし，そんななかでも，この『幻魔大戦』は……。

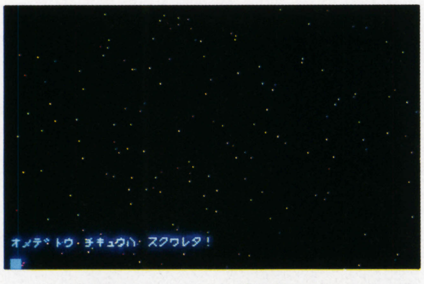
いや，これ以上は言うまい。

ただひとつ，事実として書き記しておきたいのは，僕が解き終えた数あるアドベンチャー・ゲームのなかでも，『幻魔大戦』のエンディングは，トップ10に入るくらい，心に強く刻みこまれているということである。

『幻魔大戦』――

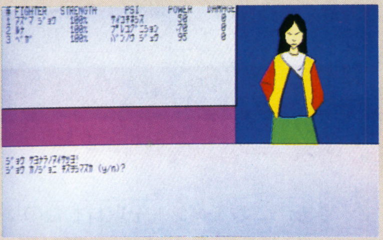
いろいろな意味で，すごいゲームであった。

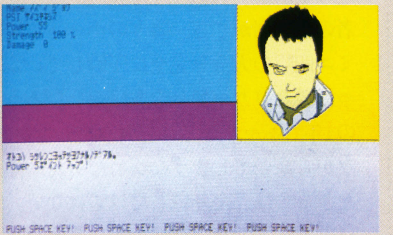
（つづく）

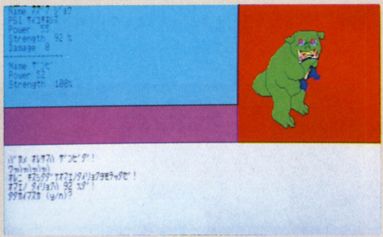

オメデトウ・チキュウハ・スクワレタ!

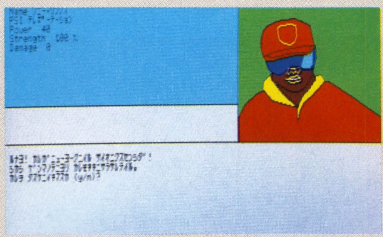
▲これが問題のエンディング画面。ブルーの文字が目にまぶしい。ある意味，コンピュータ・ゲーム史上に残るものだと言えるかも……

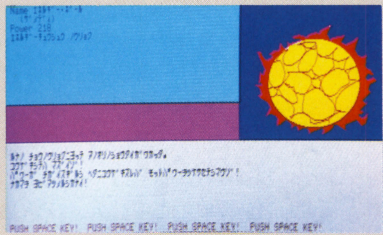
またまた史上初!! 『幻魔大戦』全画面大公開!!

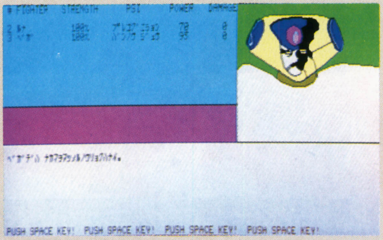

▲キスをせがむ丈の恋人ジュンコ。お世辞にもかわいいとは言えないグラフィックだ。写真はちゃんとルナが透視したあとのもの

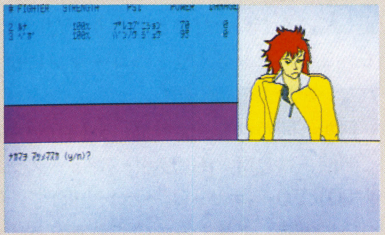

▲まったくの余談だが『餓狼伝説』のムエタイ野郎ジョー・ヒガシは，『幻魔大戦』の主人公・東　丈から名前をとったと思われる

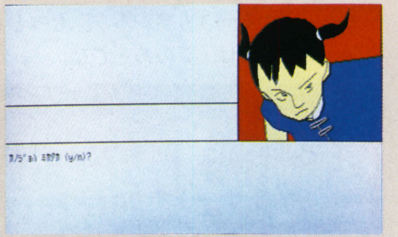

▲別れのキスをしたはずなのに，再度姿を見せるジュンコ。「キスシマスカ？」に「n」と答えれば，ザンビが正体を現す！

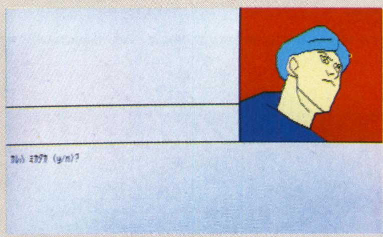

▲シーン2は，ニューヨークにいる戦士ソニーの救出劇。丈のPowerが70になるまで待つか？と聞かれるが，もたもたしてはいられない

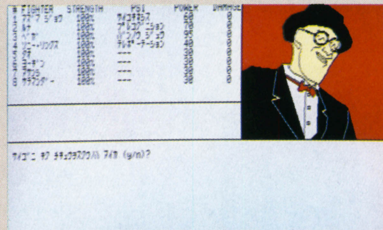

▲ソニーのとらえれたオリをルナが透視すると，その正体が明らかに。画面に表示されたデータをメモっておかないと，あとでハマる


▲原作では人気のあったベガだが，ゲーム中で登場するのは，この1カットだけ。しかも，このシーンを見るとゲーム・オーバーに


▲エネルギーボールを倒すべく，ルナが仲間を呼び集める。すると突然，聞いたこともない人物たちがメンバーに加わるのだ


▲シーン3。丈は新たな仲間を探す。とはいえ，いきなり「彼女は味方か？」と聞かれても，原作を知らない人にはさっぱりわからない


▲PC-6001版経験者・ベニー松山の話によると，この1枚のグラフィックを描くのに，約2分かかったらしい。昔はみんな辛抱強かった……


▲8人のメンバーがそろって，いよいよ最終決戦だ，と思ったら，最後の質問が。セーブはできないので，ミスすると最初からやり直し

俺コレ

大増2P!

◆俺：ベニー松山
◆題画：丸山和久
◆題字：手塚一郎

祝優勝

Super Light Menthole

ついに悲願の王座に！
俺コレ覇道の第一歩か!?

ものども，頭が高いのである。

今回の俺コレは，いつもより心持ち姿勢を正して読んでいただけるとありがたいのである。このあたりもうひとつゴーマンになりきれないが，よろしく頼む。

何かと問われて答えれば，5月3日から新宿で開催されたM：tGの大イベント『グランプリTOKYO』（ホビージャパン主催）で，俺はついに優勝してしまったのである。わはっはっはっは。我をたたえよ，ん～？

「あれ？　公式戦から引退するって言ってたんじゃないっけ？」

そういぶかる向きも多かろう。もっともである。種明かしは，このあとでな。

さて，このイベントを取材したのは初日の5月3日だけだったのだが，会場となった新宿NSビルは昨年の日本語版発売記念イベントをはるかにしのぐ熱気に包まれていた。開場予定の午前9時にはビルの前にトーナメント出場者の長い列ができ，隣りのホールで開かれたミニ四駆の大会を完全に圧倒している（そりゃ必要なけりゃ朝から並ばないだろうが)。この1年でギャザがどれだけ浸透したか，今さらながら驚いてしまうながめだった。熱く燃えたぎるのは大会登録者だけではない。入場無料とあって，日頃デュエルに飢えたプレイヤーたちがぞくぞくと集まり，準備されたフリープレイゾーンも昼前には完全に満席となっていた。あちこちでトレーディングも行なわれ，その活況はあたかも不思議のバザールのごとしである。

内容はと言えば，予選を2日間にわたって行なう『MIRAGE』『VISIONS』の大トーナメントを軸に，アーティストのサイン会や昨年の世界チャンピオン，トム・チャンフェンら第一級プレイヤーとのガンスリンガー，そして『DUELIST』誌主催の第3版（リバイズド）を用いたシールド戦など，ほかではちょっとお目にかかれない充実したプログラムが組まれていた。また，パソコン版のM：tGも出展され，来場者が自由に触れられるように多数のマシンが用意されていた。

3日間（5日のトーナメント本戦は渋谷のDCIセンターにて開催）ののべ入場者数が5,000人にもおよんだ『グランプリTOKYO』。大成功を収めたこのイベントのエネルギーが，このレポートで少しでも伝われば幸いである。

◀会場を埋めるトーナメント出場者。目指せ優勝賞金1700ドル！

◀早くも『WEATHERLIGHT』のパックが展示されていた

▲世界の一流プレイヤーのガンスリンガーには黒山の人だかり。一手一手にギャラリーから嘆声が

小江哲朗（オエテツ）ノ顛末（テンマツ）

まずは，こいつである。引退を表明した俺の代わりに世界を狙うことになったベーマガの新たなる刺客・小江哲朗。2日間で1,000人が参加した予選を勝ち抜き，トップ64に入って本戦に参加できるか否か？

俺はオエテツにかなり期待していた。何しろこの男の創るデッキはルールのスキをついたイヤらしいものが多い。ネビニラルの円盤が発動しながらフェイズアウトしたり，アリで土地を破壊しまくったり……だが，その他人に嫌われる性格こそが，世界を狙うための資質ではないのか（ヒドイ言いかたですな）？憎まれっ子世にはばかるって言うしな。

ところがオエテツには運がない。今回は参加人数がケタはずれに多いこともあって，昼前から行なわれたトーナメントが午後8時を回った時点で2時間近く遅れていたのである。オエテツは2敗を喫し，ここからあと2回戦こなして連勝ならもしかしたら……という状況だった。そして前日徹夜の俺は疲労のピークに達していた。うむ。コイツは切ろう。そう思った。

「じゃあなオエテツ。俺たちはメシに行く」

「しょんなあ……うう，棄権するっス」

寂しがり屋の刺客は自分に負けた。もし俺が徹夜していなかったなら……いや，そんな仮定をしてもはじまらない。腹は減るしな。

だが，俺にもバチが当たった。帰りに寄った牛タン屋のマズイことと言ったら……。

▶シールドデッキで俺と手合わせ。これがケチのつきはじめか

▲3色に分かれたデッキは回るも回らぬも運しだい。そしてオエテツは運がない。あっさり初戦を落とす

優勝したのだ！

ただし参加者5名だが…

この日，メディアクエスト主催でパソコン版M：tGの出版社対抗戦・MQカップも同会場で行なわれた。

6台のマシンにはそれぞれトム・チャンフェンやオーレ・ラディらがパソコン版のためにデザインしたデッキがインストールされており，プレイヤーは自分のデッキを使ってコンピュータがあやつる一流プレイヤー製デッキと対戦することになる。

これに，俺はベーマガ代表で出場した。

「出るからには，ぶざまな敗北は許さぬ」

この前日，山下 章の火のごとき通達が俺の焦燥（しょうそう）を駆り立てていた。俺のマシンはごく最近まで絶不調で，ギャザを走らせるとハングするありさまだったのだよ？　それで負けるなって言われてもあーた……。

なげいても仕方がないので，俺は徹夜で白単デッキを組み上げた。大会のレギュレーションは第4版とアストラルセットだけで禁止・制限一切なし。だったら白しかねえだろう。

それにしても，ログインあたりは手強いに決まっている。練りこみの足りないこのデッキで果たして，どこまで行けるのか？

で，当日フタを開けてみると参加チームは俺を含めて5社でログインなし。見たところ操作のわかっていないらしき人や，PCに入ってるデフォルトのデッキを使う人も……。

もしかして，真剣に悩んできたのは俺だけなのではなかろーか？

かくして大会スタート。実際プレイしてみると，チャンピオンが組んだデッキでも使うのはしょせんコンピュータ，刹那（せつな）的な判断しかできない。俺は快調に連勝を重ね，負けなしのぶっちぎりで優勝していたのだった。

たしかに参加人数は少ないさ。パソコン相手さ。でも，優勝は優勝。えっへんコロだ。

ちなみに賞品としてノート・パソコンがもらえるそうな。ヤッホティヒィハア！

▲チャンフェンのデッキ相手に優位に立ち，96年チャンプのような顔をする俺。そりゃカンチがい

WELCOME
MAGIC The Gathering
▲パソコン版発売に際してかなり力の入ったプレス発表も行なわれた。日本語版は今夏発売予定だとか

ニコチン・タールの部屋

それにしても，今回の『グランプリTOKYO』は最高に楽しいイベントだった。俺がこれまでに参加させてもらった催（もよお）しの中でも1，2を争うものだと断言する。

もちろん，初の優勝といううれしい誤算もあった。だが，MQカップに負けていたとしても，やはり同じように思っただろう。

何が特別だったのか。

第一に，ゲストの頑張りがすばらしかった。アーティストのアンソン・マドックスとマーク・テディン，そしてリチャード・ケーン・ファーガソンの三氏は膨大な枚数のサインをイヤな顔ひとつせずにこなしてくれたし，とりわけアンソンとマークは即興で合作のイラストを完成させるジャムセッションをも披露し，ファン・サービスの本道を精力的に示してくれた。また，トム・チャンフェン，アレキサンダー・ブランケ，オーレ・ラディによるガンスリンガーも長時間にわたって行なわれ，世界のトップ・プレイヤーのカードさばきにギャラリーの熱い視線が注がれていた。

楽しいのも当たり前。これらのイベントを日本で見られること自体が幸せである。

しかし何よりも，あのときあの会場にはドキドキとした空気が満ちあふれていた。それはおそらく，“誰も置き去りにしない雰囲気”だったのだと思う。

来場者の一部がヒマそうにしていると見るや，すぐさま小規模のシールド戦が企画され，アナウンスされる。それに参加しなくとも，「ああ，ちゃんとケアされてるな」と思える小まわりのきいた運営こそが，俺の感じた好印象の正体なのだろう。これは簡単なようで，当日てんてこ舞いのスタッフからすればなかなかできるものではない。

これだけの大イベントで，そうした空気を作り上げた運営スタッフの努力と苦労がしのばれる。今後の催しでも，またこんないい気分を味わわせてもらいたいものである。

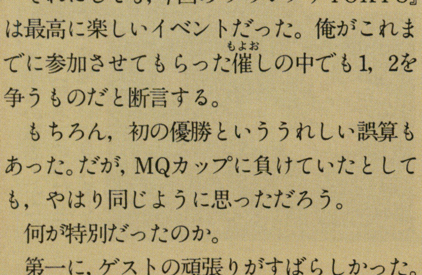
ただ，イヤなこともあった。ただしこれはスタッフの責ではない。かぎられた第3版シールド戦の枠に殺到した連中のことである。

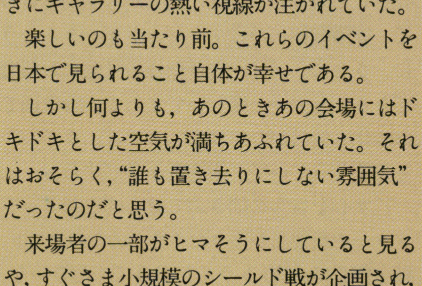
絶版になって約2年経（た）ったリバイズドのスターターは，現在ショップで5,000円前後の値がついている。それを2つ使ったシールド戦に原価以下で参加できるのだから，これはもう現金をもらうようなものだ。

しかしそのために，他人を押しのけて会場を全力疾走し，受付に殺到するというのはいかがなものか。あの光景に，カードを放出する男気を見せた『DUELIST』誌はどう思ったのか，想像しただけで国辱（こくじょく）ものだ。言ってみれば連中は，たった1万円にも満たない額のために男気を裏切ったのである。

イベントを楽しくしてくれるのは“空気”である。そしてそれはスタッフだけではなく，参加者も一体になって作り出すものだ。

それを参加者がブチ壊しにしてどうするのか。疾走する小僧にカバンをブチ当てられ，俺は悲しくなったのだった。　**（文中敬称略）**


▲これが即興で描かれたアンソン&マークのイラスト。マジック1本で生み出されるプロのテクにため息が


▲この人が人気急騰中のリチャード。つたない英語で語りかける俺にも，にこやかに握手を返してくれたぜ

▲今年もプレゼント用の自腹レアカードに三氏のサインをゲットしてきたぞ。ほしい人はどしどし応募してくれたまい。沼の王はやれないがね

※レアカードのほか，メディアクエストから賞品としてもらったスタッフTシャツ（背中にアークエンジェル！）2枚をプレゼント！
ベーマガ編集部『俺コレ・俺にクレ'97』係までハガキで応募してくれ！

アタシを信じてコレ買って♥

らぶらぶフラーッシュ アンジェリークSpecial 2

■対応機種：PC-FX／セガサターン／プレイステーション／Windows95
■発 売 元：光栄（PC-FX：光栄／NECホームエレクトロニクス）

お話：仲みゆき

ただいま「オレコレ」は「ギャザコレ」と化していますので，私が，1年10か月ぶりに超オススメしたいソフトをご紹介させていただきますわ。……って，なんだか『アンジェリーク』しかご推薦していないような気がいたしますわね。略して「アタアン」ですか。では，つぎの機会には『三國無双』でも……って，それでは光栄さんのソフトばかりですわね。略すと「アタコウ」……イヤですわ。失礼いたしました。本題にうつりましょう。

＊　＊　＊　＊　＊

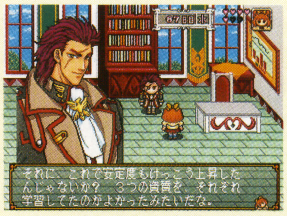
はじめて『アンジェリークSpecial2』がPC-FX版にて発売されるという情報をキャッチいたしましたとき，心踊る思いでいろいろと夢をふくらませましたわ。そして，実際に編集部に届いた画面写真を見て，軽い衝撃を受けましたの。──あら，前作の主人公アンジェリークが女王陛下に，ライバルのロザリアがディア様（女王補佐官）になっているわ！ んまっ,どなたですのこのかたたちはっ!? 6人も新しいかたがいらっしゃる。あいやぁ，守護聖様がそろってご健在なのはよろしいのだけれど，胸と腰の中間くらいから上のお姿って……（でも，お顔が妙に細長くなくて良かったわ，ホッ)。まあ，この金髪のコギャル系のお嬢さんが今度のライバル？ アンジェリークは少しばかり地味になったようね──と，そんな感想を抱いたまま（長くって？），ようやく私がこのゲームをプレイをしたのは，サターン版が発売されてから。実際にプレイしてはじめてその良さを痛感でき，今，幸せな気分を味わっておりますの。

ゲームのおおまかな内容を説明すると，新たな宇宙の女王候補として選ばれたアンジェリークとレイチェルは，それぞれ謎の球体の育成をしながら，女王としての資質も高めていき，さらに育成物に力を送ってくださる守護聖様や，資質を高めるためご指導くださる教官との愛をも育んでいくというもの。『2』では，アンジェリークの性格に「勝気」「元気」「温和」の3種類があり，それぞれの性格別に守護聖様がたの接しかたやセリフなども変化しますのよ。また，日の曜日には，庭園で商売をしてらっしゃる謎の商人から品物を買って，守護聖様がたにプレゼントができるように。さらに今回は，守護聖様の私邸にお邪魔できることも……楽しいですわよ。育成面での強化も見のがしてはなりません。ライバルも強くなっていて，手応え十分ですわ。

乙女心をさらに揺さぶる魅力的な新キャラクターや新要素が盛りだくさんのこのソフト。私を信じて，ぜひトライしてみてくださいな。

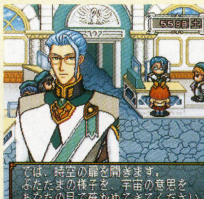
育　成（本業）

今回育てる惑星の規定数は全部で41個。ライバルよりひとつでも数多く育成したほうが女王の座を獲得できますわ。



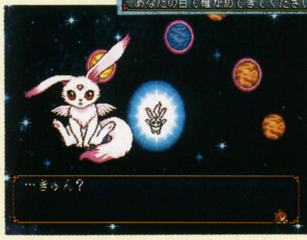
それに、これで安定度もけっこう上昇したんじゃないか？　3つの資質を、それぞれ学習してたのがよかったみたいだな。

▲惑星の維持、および女王の資質を向上させるためには学習が必要ですのよ



では、時空の扉を開きます。
ぶたたまの様子を、宇宙の意思をあなたの目で確かめてきてください。

▶毎度おなじみ土の曜日の定期訪問。スッポかすとペナルティあり

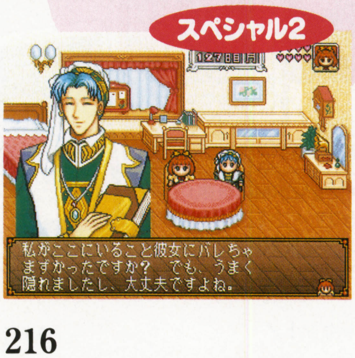

…きゅん？

◀宇宙の意思・ぶたたま（仮名）の姿は女王候補だけに見えるとか

楽しいデートがこ・ん・な・にパワーアップ♥

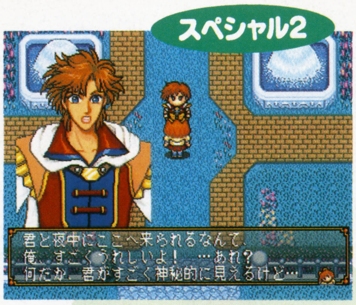
お部屋では…

『2』ではたくさんの，うれしはずかしイベントが発生しますわ。守護聖様がきてらっしゃるときに，レイチェルが遊びにくると，アンジェリークが守護聖様をテーブルの下に隠す（押し込む）というほほえましいものや，守護聖様がおふたり同時にこられるなど，熱い場面がご覧になれますわ。



私がここにいること彼女にバレちゃまずかったですか？　でも、うまく隠れましたし、大丈夫ですよね。

◀なにごとも、ご本人が気にしていなければOKですわね



君と夜中にここへ来られるなんて、
俺、すごくうれしいよ！　…あれ？
何だか、君がすごく神秘的に見えるけど…

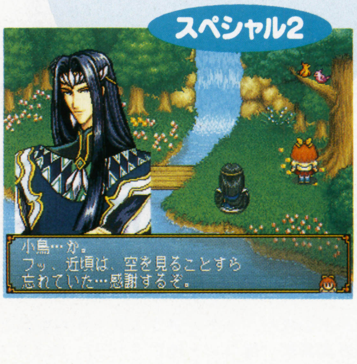
◀勝気な女の子がお好きなランディ様と……ポッ♥

庭園では…

通常の庭園デートでは，リスクはないけれど親密度アップがひかえめな「お話」と，リスクは高いけれど親密度大幅アップが望める「質問」の2パターンから選択が可能に。また，守護聖様のお好みの性格をしたアンジェリークで，ある条件を満たすと，なんと夜の庭園へ誘われることも……。

湖では…

湖でのリアクションが増えているのも見のがせませんことよ。恋愛イベントのカナメとなるのは前回同様ですが，第1段階から第3段階にかけての条件が少し変わりましたわ。また，うまく第2段階以降に突入できなかったとき，ちょっとした楽しいことが…。小鳥，リス，おさかな，お花がここに棲息。



小鳥…か。
フッ、近頃は、空を見ることすら忘れていた…感謝するぞ。

◀速攻で「あっ、鳥だっ！」とプレイ中、口走った私……

これ1冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる！'97年6月に発売される全270本を収録

SUPER SOFT HOT INFORMATION

スーパーソフトホットインフォメーション

CONTENTS

③ Windows95(46作)
⑧ Windows3.1(7作)
⑨ ハイブリッド(87作)
⑯ Macintosh(18作)
⑱ DOS/Vパソコン(6作)
⑱ PC-9801&9821(2作)
⑲ ニンテンドウ64(3作)
㉑ セガサターン(35作)
㉖ プレイステーション(23作)
㉚ ゲームボーイ(2作)
㉛ PC-FX(2作)
㉜ スーパーファミコン(1作)
㉜ プレイディア(0作)
㉜ PCエンジン(0作)
㉜ 3DO(0作)
㉜ バーチャルボーイ(0作)
㉜ M2(0作)
㉝ アーケードゲーム(4作)
㉞ ネオジオ&ネオジオCD(0作)
㉟ ゲーム・ミュージック&ビデオ(34作)

7
1997

マイコンBASICマガジン7月号とじ込み付録

今月の売れ筋
パソコン・ゲーム
HOT20

『信長の野望・将星録』が2連覇を達成。同じ光栄の『ウイニングポスト3』はわずかにおよばなかった。3位に初登場の『DIABLO』は，英語版ながらブームになっているアクションRPGだ。ソースが国内販売をしているが，サポートは行なっていないので注意。8位の『偽典・女神転生』はPC-98タイトルとしては大健闘と言っていいだろう。将棋ソフトが3作ランクインしているのも興味深い。

1 信長の野望・将星録

前1位
2回

●光栄 ●11,800円
●SLG ●Win95

2 ウイニングポスト 3

初登場

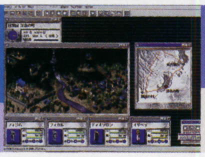
●光栄 ●11,800円
●競馬SLG ●Win95

3 DIABLO（英語版）

初登場

●BLIZZARD ENTERTAINMENT ●オープン価格
●ARPG ●Win95

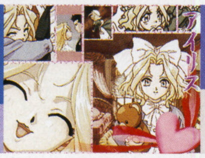
4 ルナティックドーン 前途への道標



前2位
2回

●アートディンク ●7,800円
●RPG ●Win95

5 帝国華撃団電幕倶楽部～サクラ大戦電脳アクセサリー集



初登場

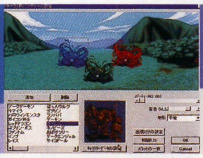
●セガ ●3,980円／4,800円（初回限定版）
●スクリーンセーバー ●Win95

6 野球道 3

前4位
2回

●日本クリエイト ●10,800円／8,800円（初回限定分）
●野球SLG ●Win95

7 RPGツクール95



前5位
2回

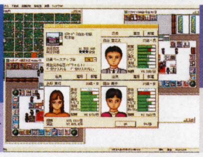
●アスキー ●9,800円
●ツール ●Win95

8 偽典・女神転生～東京黙示録

初登場

●アスキー ●12,800円
●RPG ●PC-98

9 ザ・コンビニ～あの町を独占せよ



↑前14位
12回

●マスターピース ●7,800円
●SLG ●Win95

10 ぷよぷよ for Windows リプライスエディション

初登場

●クエスト ●2,480円
●アクションパズル ●Win

11	ぷよぷよ通	●コンパイル ●①5,800円②7,800円 ●アクションパズル ●①Win95②PC-9821,DOS/V	↑前13位 9回
12	AI将棋 Ver2.0 for Windows95／NT4.0	●アスキーサムシンググッド ●9,800円 ●将棋 ●Win95	初登場
13	マスターオブモンスターズ 魔導王の試練	●システムソフト ●9,800円 ●SLG ●Win95	↑前18位 2回
14	パワードール for Windows	●工画堂スタジオ ●11,800円 ●SLG ●Win	↑前15位 2回
15	ザ・コンビニ～アナザーワールド	●マスターピース ●7,800円 ●SLG ●Win95	前9位 2回
16	新 英雄伝説	●日本ファルコム ●7,800円／9,800円（プレミアム版） ●RPG ●Win95	初登場
17	ガンダム タクティクス	●バンダイ・デジタル・エンタテインメント ●①7,800円②5,800円 ●SLG ●①Win95②Mac	前7位 5回
18	森田将棋'97	●毎日コミュニケーションズ ●12,800円 ●将棋 ●Win95	初登場
19	大戦略マスターコンバット	●システムソフト ●①9,800円②10,800円 ●SLG ●①Win95②Mac	前8位 3回
20	水滸伝～天導一〇八星	●光栄 ●9,800円 ●SLG ●Win95	前3位 3回

●ランキング協力店

■パソコン・ゲームHOT20協力店

北海道 ●そうご電器YES札幌☎011-214-2850 宮城県 ●デンコードー仙台本店☎022-261-8111●CompCity仙台駅東口店☎022-291-4744 福島県 ●いわきマイコンショップ☎0246-23-0513 栃木県 ●パソコンフレックス☎028-683-1551 群馬県 ●ソフトショップラム☎0272-53-7594 千葉県 ●コナン販売柏店☎0471-47-9801 東京都 ●ツクモパソコン本店☎03-8253-5599●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100 神奈川県 ●マイコンスクウェアアライ☎0463-23-8484 愛知県 ●九十九電機名古屋2号店☎052-251-3399 三重県 ●フレックス四日市☎0593-53-7503 兵庫県 ●星電社☎078-843-8261 和歌山県 ●ニノミヤPCXtown和歌山店☎0734-23-6336 福岡県 ●デンキのカホ☎0948-22-1750 鹿児島県 ●馬場電機平田橋店☎099-254-0110

■家庭用ゲーム機HOT10協力店

東京都 ●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100 神奈川県 ●ラオックス・ザ・コンピュータ館厚木店☎0462-22-8801●ファミコンSHOPカスタム☎045-904-2225 千葉県 ●ハチスケ津田沼店☎0474-78-6833

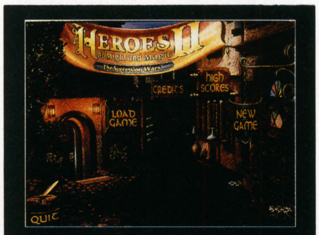
Microsoft
Microsoft Windows95

Windows95

WINDOWS95専用

オレのゆく道が正義？

強力なクリーチャーを率いて世界を制圧せよ



ヒーローズ オブ マイト＆マジックII

■イマジニア ■SLG
■9,800円 ■6月20日発売予定

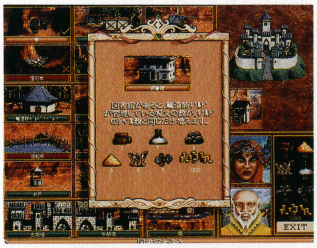
米国ゲーム誌で'95年最優秀戦略ゲーム賞を受賞した『ヒーローズ オブ マイト＆マジック』の続編が，日本語化されて登場する。

プレイヤーはまず拠点となる城や町を与えられ，そこをベースにフィールドの探索を行なう。暗く閉ざされている未開の部分には，さまざまな資源や宝物が埋まっており，部隊を派遣してそれらを回収する。集められた資源は，城下施設の充実へとまわすことができる。強化された施設からは強力な部隊が生み出せるので，施設への投資は不可欠だ。

城を強化し部隊を充実させたら，近隣にいる敵部隊との戦闘を開始する。敵を倒すと経験値がもらえるほか，新たに道が開けるようになるから，探索と戦闘をくり返して自軍の勢力を広げていこう。最終的には，敵の持つ城を陥落させるなどすれば勝利，そのマップはクリアとなる。

軍の指揮官として選べる勇者の種類はナイト，ウォーロックなど全部で6種類。それぞれに特徴があり，率いることができる傭兵の種類もちがう。また，最大6人までのマルチプレイやマップ・エディット機能も搭載されている。自分なりの楽しみかたができる作品だ。 （伊藤真臣）

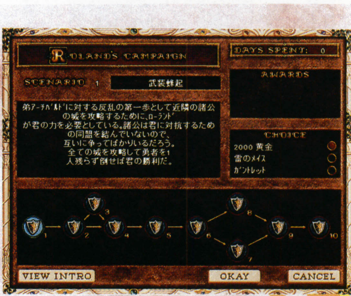
▼拠点となる城の施設の充実は，戦力の強化にもつながるので重要だ



善も悪も，キミが選ぶのだ！

このゲームでは普通にひとつひとつのマップをクリアしていく「スタンダードゲーム」のほかに，「キャンペーンゲーム」というものが用意されている。これは，善か悪のどちらかの軍勢に属し，自分がおかれた立場の中で，味方勢力が勝利するようにシナリオを導いていくものだ。

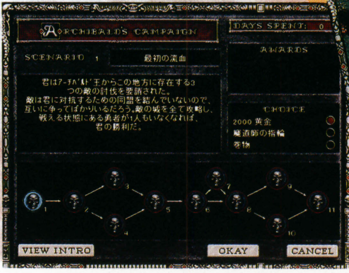
王国を建てた名君，アイアンフィスト卿が死に，ふたりの息子が王位をめぐって争うところからストーリーがはじまる。ひとりは正しき心の持ち主，ローランド。そしてもうひとりは黒き野望に燃えるアーチボルド。悪逆のはびこる暗き世界か正義ある真の平和か，すべての結末はキミの選択にかかっている！


ROLAND'S CAMPAIGN
DAYS SPENT: 0
SCENARIO 1 武装蜂起
AWARDS
弟アーチバルドに対する反乱の第一歩として近隣の諸公の城を攻略するために，ローランドが君の力を必要としている。諸公は君に対抗するための同盟を結んでいないので，互いに争ってばかりいるだろう。全ての城を攻略して勇者を1人残らず倒せば君の勝利だ。
CHOICE
2000 黄金 ●
雷のメイス ○
ガントレット ○

◀▼どちらの軍勢に属すかで，シナリオ展開も変化する。正しき道を行くも，暴虐のかぎりをつくすも自由だが，その選択は結末に大きな影響をおよぼすはずだ

世界征服への第一歩！

◀▲おどろおどろしい雰囲気の中で幕を開けるキャンペーンモード。どちらの王子に味方するかは，プレイヤーの気持ちしだい

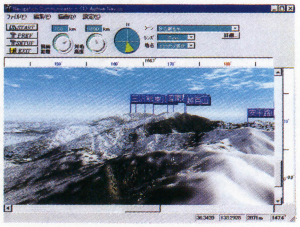

ARCHIBALD'S CAMPAIGN
DAYS SPENT: 0
SCENARIO 1 最初の流血
AWARDS
君はアーチバルド王からこの地方に存在する3つの敵の討伐を要請された。敵は君に対抗するための同盟を結んでいないので，互いに争ってばかりいるだろう。敵の城を全て攻略し，戦える状態にある勇者が1人もいなくなれば，君の勝利だ。
CHOICE
2000 黄金 ●
魔道師の指輪 ○
巻物 ○

今月の新作

光栄が，今まで発売したタイトルを題材ごとにパッケージングした「ツインパック」セットを発売。また，アウトドア指向の流れを反映してか，複数のメーカーが登山関係のソフトをリリースしてきている。過去の名作RPG『ソーサリアン』『ロードス島戦記』が復刻され，Win95版として発売されるのも見のがせない。低価格路線が好評の『ディスクステーション』は今回で15作目を数えた。

山と自然の旅シリーズVol.7 乗鞍 木曽御岳 中央アルプス

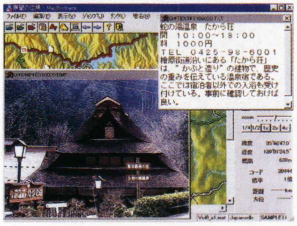
6／5
■インターリミテッドロジック
■エンターテインメント
■3,800円 ■CD-ROM



日本の著名な山々とその自然についてのデータを満載した，旅情報提供ソフト。7作目では乗鞍を中心とした地域を収録している。MMXやDirect-Xに対応しており，高速検索・高速描画を実現。

山と自然の旅シリーズVol.8 雲取 甲武信 奥多摩

6／5
■インターリミテッドロジック
■エンターテインメント
■3,800円 ■CD-ROM


蛇の湯温泉 たから荘
開 10:00~18:00
料 1000円
TEL 0425-98-6001
檜原街道沿いにある「たから荘」は，"かぶと造り"の建物で，歴史の重みを伝えている温泉宿である。ここでは宿泊者以外での入浴も受け付けている。事前に確認しておけば良い。

自然と遊ぶことをコンセプトにした，旅情報エンターテインメント・ソフト。収録された山岳の風景をさまざまな角度から見ることができ，バーチャル登山の雰囲気を味わえる。

戦国ツインパック

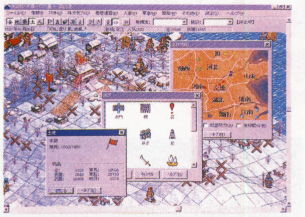
6／6
■光栄 ■SLG
■15,800円 ■CD-ROM（2枚組）

以前に発売された人気ソフトを，テーマごとにカップリングしたお買得パッケージ。日本を舞台にしたSLG『信長の野望・将星録』『太閤立志伝II』を同梱している。9月中旬までの限定販売。

※『ヒーローズ オブ マイト＆マジックII』Heroes of Might and Magic, 3DO and the 3DO and New World Computing logos are trademarks and/or registered trademarks of The 3DO Company. Copyright 1996, 1997 The 3DO Company. All rights reserved.

中国ツインパック

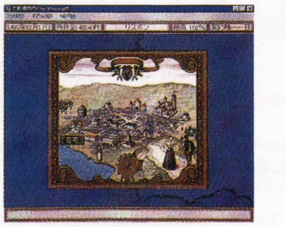
6／6 ■光栄 ■SLG
■17,800円 ■CD-ROM(2枚組)



古代中国を舞台とした歴史シミュレーション『三國志V with パワーアップキット』と『水滸伝～天導一〇八星』をカップリングしたパック。9月中旬までの期間限定販売。

海洋ツインパック

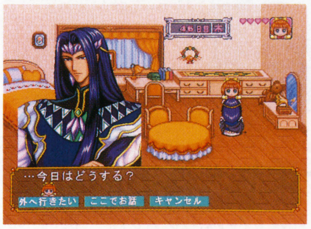
6／6 ■光栄 ■SLG
■17,800円 ■CD-ROM(2枚組)



海洋を舞台にしたシミュレーションをセットにした，9月中旬までの期間限定お買得セット。『大航海時代III』『提督の決断III with パワーアップキット』の2本が入っている。

アンジェリークツインパック

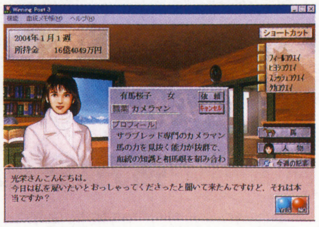
6／6 ■光栄 ■SLG／ボードゲーム
■11,800円 ■CD-ROM(2枚組)


…今日はどうする？

女性に大人気となった『アンジェリーク』の2作品をカップリングした期間限定のセットパック。恋愛SLG『アンジェリークSpesial2』とボードゲーム『不思議の国のアンジェリーク』が遊べる。

スポーツツインパック

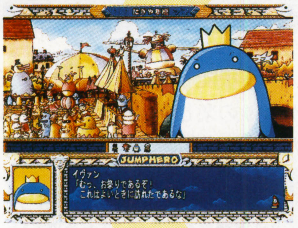
6／6 ■光栄 ■競馬SLG／ゴルフ
■15,800円 ■CD-ROM(2枚組)

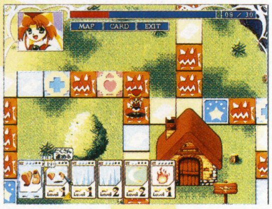

2004年1月1週
所持金 16億4049万円
有馬桜子 女
職業 カメラマン
プロフィール
サラブレッド専門のカメラマン
馬の力を見抜く能力が抜群で、
血統の知識と相馬眼を組み合わ
光栄さんこんにちは。
今日は私を雇いたいとおっしゃってくださったと聞いて来たんですけど，それは本当ですか？

光栄のスポーツ・ゲームをセットにした，お得なツインパック。9月中旬までの期間限定販売。競走馬育成SLG『ウイニングポスト3』とゴルフSLG『ゴルフ大会』の2本がセットになっている。

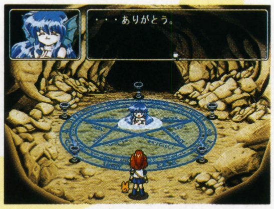
ディスクステーション15号

6／6 ■コンパイル ■ディスクマガジン
■1,980円(税込) ■CD-ROM


イヴァン
「むっ、お祭りであるぞ！
これはよいときに訪れたであるな」



▶ドタバタな感じが楽しいオリジナル・ゲームがたくさん入っている

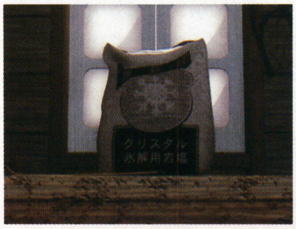

・・・ありがとう。

◀「ぷよまん本舗案内」や「魔導アニメ」など，映像も収録されているぞ

低価格で複数のオリジナル・ソフトを収録したディスクマガジンの最新号。大海原に向けて大砲をぶっ放すシューティング『大海鮮』ほか，ユニークなゲーム3本を収録。書店・コンビニ販売。

アンバー・ジャーニーズ・ビヨンド日本語版

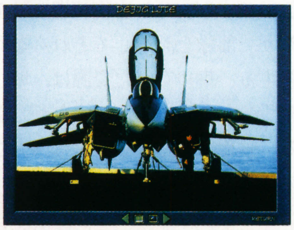
6／10 ■アテイン ■AVG
■10,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］制作者の奇妙な体験をもとにして作られた，超常現象を題材にしたアドベンチャー・ゲーム。山深い一軒家で起きる謎の現象の正体を解き明かしていく。BGMはデジタル録音。

デジグ・ライトシリーズ6「戦闘機」

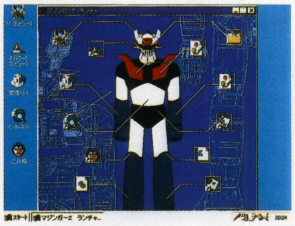
6／12 ■増田屋コーポレーション ■パズル
■2,800円 ■CD-ROM



デスクトップでパズルを楽しむ『デジグ・ライトシリーズ』の6作目。ミリタリーとして人気の高い戦闘機の画像20点がパズルで楽しめる。完成したパズルはスクリーンセーバーとしても使用可能。

マジンガーZ デスクトップ・アクセサリー集

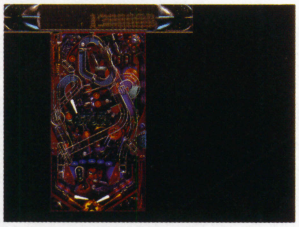
6／13 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター
■素材集 ■5,800円 ■CD-ROM



往年のロボットアニメ「マジンガーZ」「グレートマジンガー」「UFOロボ グレンダイザー」の素材集。スクリーンセーバー15種，壁紙54枚，タスクランチャー，音声集などを収録している。

スラムティルト

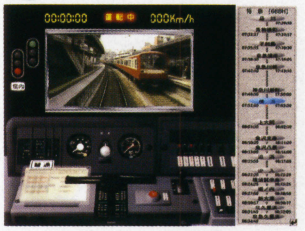
6／20 ■ココナッツジャパンエンターテインメント
■ピンボール ■9,800円 ■CD-ROM



4種類の台を収録したピンボール・ゲーム。仕掛けられたトラップとディスプレイ・パネルの連動で，ゲームにストーリー性を持たせている。ファイナルモードでは最大8個のマルチボールが可能。

トレインシミュレーター 京浜急行電鉄本線・久里浜線

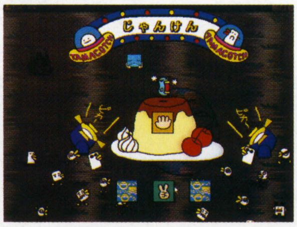
6／18 ■ポニーキャニオン ■SLG
■5,800円 ■CD-ROM



撮影専用列車を使用しての映像が流れる，本格的トレイン・シミュレータ。国内路線初の時速120km走行を実現した，京急電鉄の運転が体験できる。クイズや詳細な車両データ図鑑も付属。

たまごっちCD-ROM

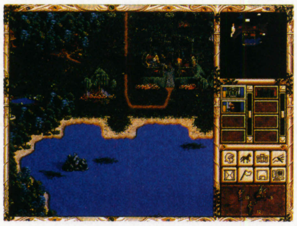
6／20 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント
■SLG ■2,800円(予価) ■CD-ROM



社会現象にまでなった「たまごっち」が登場。名前をつけられたり，飼育場所「たまごハウス」のデザインができるなどの新要素を追加している。常駐型なので他アプリケーションとの併用も可能。

ヒーローズ オブ マイト&マジックII

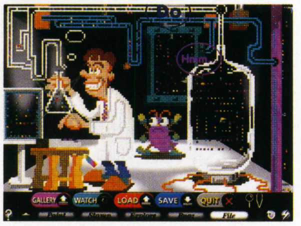
6／20 ■イマジニア ■SLG
■9,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］軍を率いてみずからの勢力を拡大していく戦略SLG。町に資金を投入して施設をととのえることで，より強い傭兵が雇えるようになる。最大6人までのマルチプレイが可能。

シムチューン日本語版

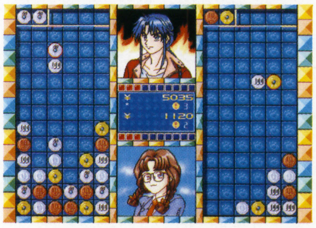
6／20 ■マクシス ■エンターテインメント
■8,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］音階に対応した色ブロックと，音色に対応した虫で曲を創作するソフト。ブロックを配置し，その上を虫に歩かせるだけで，自分だけのオリジナル・ミュージックができあがる。

もうぢやスペシャルパック

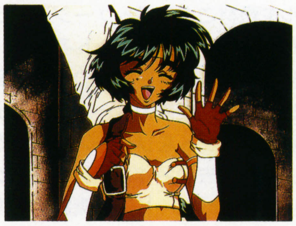
6／25 ■富士通パソコンシステムズ ■アクションパズル
■5,800円 ■CD-ROM



Windows3.1で発売されていた両替落ちものパズル『もうぢや』が，Win95専用になって再登場。音声に緒方恵美を起用し，通信対戦も可能になった。「どらまもうぢや」など6つのモードを搭載。

竜機伝承2

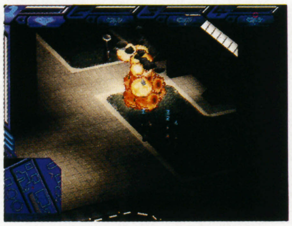
6／27 ■ケイエスエス ■SLG+RPG
■9,800円(予価) ■CD-ROM



『竜機伝承』シリーズの最新作。途中の選択やヒロインとの相性により，展開が変化していく。『～PLUS』で採用されたボイスは本作でも健在で，上田祐司，岩男潤子，今井由香らを起用。

シンジケートウォーズ

6／27 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］世界各地を暗躍するエージェントを操作して，ミッション・クリアをめざすSLG。捕虜救出や暗殺といった60以上の特殊任務をこなしていく。全方向への視点変更が可能になった。

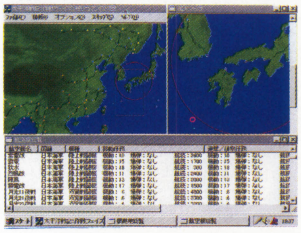
GE・TENⅢ～世界最終戦争

6／27 ■GE・TEN ■SLG ■12,800円 ■CD-ROM

コロンブスの新大陸発見から1999年までに，世界をひとつに同盟させる歴史SLG。ある国の指導者となって国力を高め，戦争や同盟を駆使しながら，核兵器が使用される事態を回避していく。

太平洋戦記Win95

6／27 ■ジェネラル・サポート ■SLG ■14,800円 ■CD-ROM



［PC-9801から移植］太平洋戦争の開戦から終戦までをシミュレート。開発の進めかたしだいでは，幻の戦艦を完成させることもできる。98版を持っているユーザー向けにアップ・グレードも実施。

リスクCD-ROM日本語版 for Windows

6／27 ■ハズブロージャパン ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM（2枚組）

［海外から移植］英雄・ナポレオンの時代を背景に，世界征服をなしとげる戦争SLG。クラシックとウルティメイトの2バージョンを収録している。LANとモデムで最大8人までのプレイが可能。

ホワイトダイアモンド

6／27 ■システムソフト ■RPG ■9,800円 ■CD-ROM

ファンタジー世界が舞台の恋愛RPG。奪われたオーブを取りもどす旅の途中で，8人の女性のうち1人との仲を進展させるのが目的。行動によってイベントが分岐する。キャラ・デザインは麻宮騎亜。

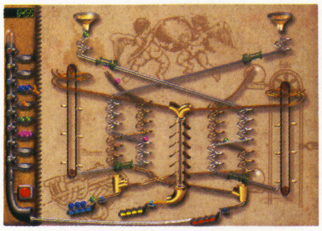
ソーサリアンフォーエバー プレミアム版

6／27 ■日本ファルコム ■ARPG ■9,800円 ■CD-ROM

精密な魔法系統，拡張性の高いシナリオなどが好評だった『ソーサリアン』が，完全新シナリオで復刻。グラフィックの向上，マウスへの対応などがほどこされた。イラスト集，音楽集なども収録。

マーブルドロップ

6／27 ■マクシス ■パズル ■7,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］カラフルなマーブルを転がして，指定どおりに配置していくパズルゲーム。途中に設置された30種類以上のトラップを計算に入れながら，正しくマーブルを並べていく。

日本の名峰パノラマ紀行 第三集 大雪山・トムラウシ

6／27 ■富士通 ■データベース ■5,800円 ■CD-ROM

日本各地の名峰を，豊富な映像とともに紹介する登山データベース・ソフト。女性登山家である今井通子のアドバイスを受けながら，大自然のなかでの登山が疑似体験できる。

微生物進化論 ダーウィンポンド

6／上 ■ADVAN-G ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］微生物にエサや刺激を与えて育成していくシミュレーション。食べることや繁殖することしかできない微生物をコントロールして，高度な微生物への育成やコロニーの形成をめざす。

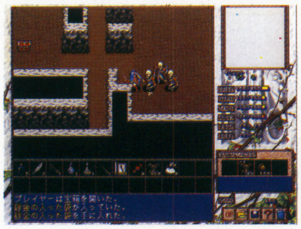
ロードス島戦記～灰色の魔女

6／下 ■マイクロキャビン ■RPG ■6,800円 ■CD-ROM

［PC-9801から移植］水野 良の原作で人気を得たハミングバードソフトの『ロードス島戦記』がWin95に再登場。移植にあたりビジュアルはすべて描き起こされ，音楽もMIDI対応になった。

大逆鱗Ⅱ

6／下 ■ゲームバンク ■ARPG ■7,800円 ■CD-ROM



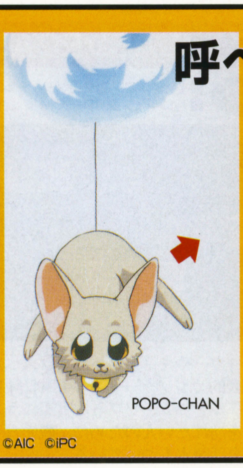
『ザナドゥ』のデザイナーで知られる木屋善夫プロデュースのアクションRPGの続編。画面を大型化してキャラクターを見やすくする，複数のダンジョンを用意するなどの改善がほどこされた。

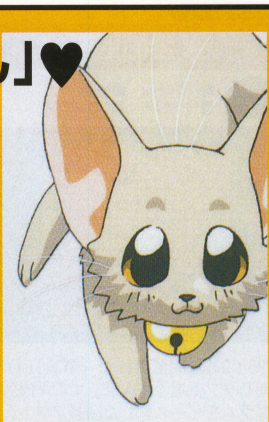
前号追補タイトル

It's a mess

12／20 ■カナディアンコミュニケーション ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM

ムービーに登場する女性たちと，実際にしゃべることで会話を楽しむアドベンチャー・ゲーム。音声認識技術を使用しており，マイクに向かって話しかけるだけで，いろいろな反応が返ってくる。



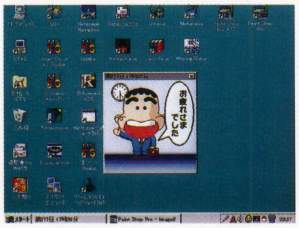


呼べばこたえる あなただけの「ポポちゃん」♥
とってもかわいい音声認識ユーティリティー・ソフト
Windows95
Audio Suit
［オーディオ・スーツ］
近日発売
税抜予価¥7,800
iPC INCREMENT P CORP.
インクリメントP株式会社
〒153 東京都目黒区下目黒1-7-1 PAXビル4F ☎03・3491・6191
©AIC ©iPC
http://www.incrementp.co.jp

前号追補タイトル

お気楽パソリーマン それゆけカドッチ

4／11 ■IDP ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

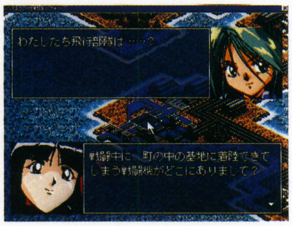


コミカルなキャラクター“カドッチ”がパソコンの中に就職するという設定のソフト。サラリーマンならぬパソリーマンの彼に，いろいろな仕事を与え，その社員ぶりを見守る。声の出演は笠原弘子。

前号追補タイトル

はるかぜ戦隊Vフォース

4／24 ■ビング ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM（3枚組）



わたしたち飛行部隊は……？

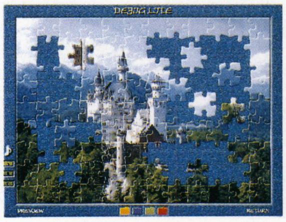
戦闘中に、町の中の基地に着陸できてしまう戦闘機がどこにありまして？

［プレイステーションから移植］金星人の血を引く3人の姉妹が活躍するSLG。ミッション・クリア時にはムービーが挿入される。声は白鳥由里ほか人気声優が担当。プロモーション・ビデオつき。

前号追補タイトル

デジグ・ライトシリーズ3「ヨーロッパの古城」

4／25 ■増田屋コーポレーション ■パズル ■2,800円 ■CD-ROM

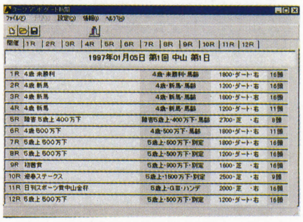


パソコンで手軽にジグソーパズルが遊べる『デジグ・ライトシリーズ』の第3弾。ヨーロッパに点在する古城をとらえた美しいフォトを使用した最大300ピースのパズルが楽しめる。

前号追補タイトル

ターフ&ダート

4／25 ■アスク講談社 ■競馬予想 ■5,800円 ■CD-ROM



1997年01月05日 第1回 中山 第1日

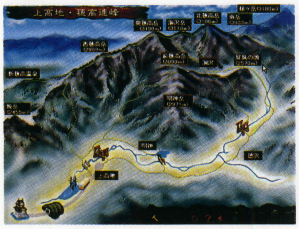
1R 4歳 未勝利	4歳・未勝利・馬齢	1800・ダート・右	16頭
2R 4歳 新馬	4歳・新馬・馬齢	1200・ダート・右	16頭
3R 4歳 新馬	4歳・新馬・馬齢	1800・ダート・右	16頭
4R 4歳 新馬	4歳・新馬・馬齢	1200・ダート・右	11頭
5R 障害 5歳上 400万下	障害5歳上・400万下・馬齢	2700・芝 ・右	8頭
6R 4歳 500万下	4歳・500万下・馬齢	1800・ダート・右	11頭
7R 5歳上 500万下	5歳上・500万下・別定	1800・ダート・右	16頭
8R 5歳上 500万下	5歳上・500万下・別定	1200・ダート・右	16頭
9R 初咲賞	5歳上・900万下・別定	1600・芝 ・右	16頭
10R 迎春ステークス	5歳上・1500万下・別定	2500・芝 ・右	9頭
11R 日刊スポーツ賞中山金杯	5歳上・GⅢ・ハンデ	2000・芝 ・右	16頭
12R 5歳上 500万下	5歳上・500万下・別定	1200・ダート・右	16頭

日本中央競馬会のJRA-VANに対応した競馬予想ソフト。タイム・距離別成績・オッズなどを入力し，それをもとに本命，大穴など狙いごとの結果を導き出す。収支表や競馬用語辞典もあり。

前号追補タイトル

日本の名峰パノラマ紀行 第一集 上高地・穂高連峰

4／25 ■富士通 ■データベース ■5,800円 ■CD-ROM



『世界の車窓から』をリリースした同社が贈る，登山好きのための山情報データベース・ソフト。3,000メートルを越える穂高連峰からの展望を，360度のパノラマ映像で楽しむことができる。

前号追補タイトル

ティンビアワ

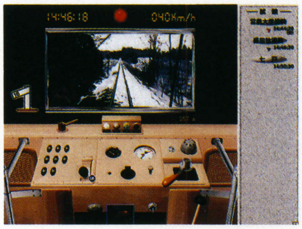
4／25 ■カナディアンコミュニケーション ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM

銀座の高級会員制クラブの雰囲気をバーチャル体験できるソフト。音声を直接認識するシステムを導入しているので，マイクに向かって話すだけで，女性たちとの会話を楽しむことができる。

前号追補タイトル

トレインシミュレーター南部縦貫鉄道

5／16 ■ポニーキャニオン ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM



青森を走る南部縦貫鉄道を題材にしたトレイン・シミュレータ。本物の運転士の説明を受けながら，レールバスの運転が体験できる。地元写真家が撮影した多数の鉄道写真も同時に収録。

前号追補タイトル

トレインシミュレーター南部縦貫鉄道 愛蔵版～最後の冬

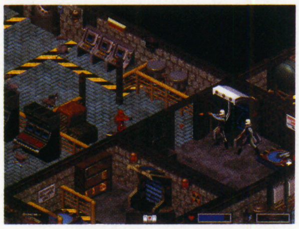
5／16 ■ポニーキャニオン ■SLG ■6,600円 ■CD-ROM

ファンに惜しまれつつも姿を消すことになった南部縦貫鉄道をシミュレートした作品。愛蔵版には記念入場券や実寸大ランカーブ表などの特別グッズが同梱される。5,000セット限定。

前号追補タイトル

クルセイダー：ノーリモース

5／23 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■アクション ■7,800円 ■CD-ROM

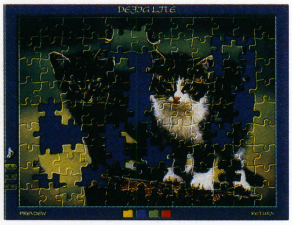


［海外から移植］多彩なアクションを活用して任務を遂行するアクションAVG。200年後の未来，レジスタンスの一員として巨大企業に戦いを挑む。3Dで表現された映像のこまやかさ，美しさも特徴。

前号追補タイトル

デジグライトシリーズ4「ねこ三昧」

5／29 ■増田屋コーポレーション ■パズル ■2,800円 ■CD-ROM

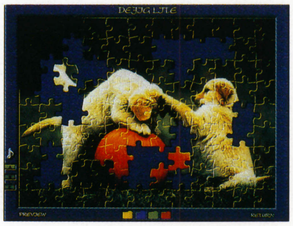


モニター上でジグソーパズルが楽しめる『デジグ・ライトシリーズ』の1作。本作ではネコの写真を使ったパズルに挑戦できる。完成したパズルは，ギャラリー・モードでの鑑賞が可能。

前号追補タイトル

デジグ・ライトシリーズ5「いぬ三昧」

5／29 ■増田屋コーポレーション ■パズル ■2,800円 ■CD-ROM



気軽にデスクトップ上でパズルが楽しめる『デジグ・ライトシリーズ』の第5弾。かわいらしい犬たちのさまざまな表情を，20点のジグソーパズルとして収録している。オートセーブ機能つき。

前号追補タイトル

日本の名峰パノラマ紀行 第二集 尾瀬・燧ケ岳・至仏山

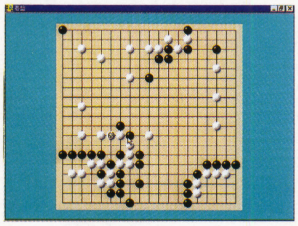
5／30 ■富士通 ■データベース ■5,800円 ■CD-ROM

元NHKアナウンサー・相川 浩のナレーションで贈るバーチャル登山ソフト。高山植物や野鳥の紹介ほか，山小屋などの情報を網羅している。現地へのアクセス方法も写真つきで解説。

前号追補タイトル

最強の囲碁

5／30 ■ITOCHU ■囲碁 ■10,800円 ■CD-ROM

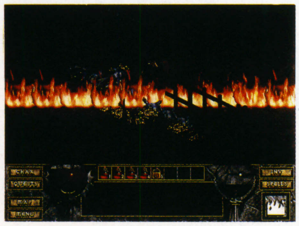


'96年9月に開催された「第2回FOST杯囲碁ソフト選手権大会」での準優勝プログラムをベースにした囲碁ソフト。棋力設定のほか，「手戻し」や「ヒント」といった便利な機能もついている。

日本語マニュアル付英語版

DIABLO

4／19 ■ソース ■ARPG ■オープン価格 ■CD-ROM

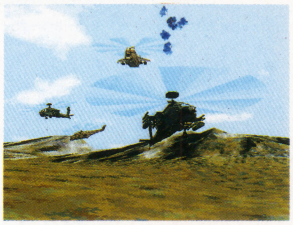


プレイヤー同士のやりとりを可能にした，本格派ネットワーク対戦が可能なアクションRPG。ソーサラーなど3種類の職業からキャラを選択，ダンジョンを攻略しつつ，打倒ディアブロをめざす。

日本語マニュアル付英語版

Jane'sプラチナパック

5／23 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■フライトSLG ■14,800円 ■CD-ROM（4枚組）

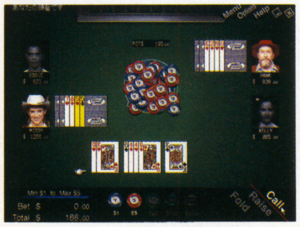


本格的フライト・シミュレータとして発売された『AH-64Dロングボウ GOLD』と『アドバンスド・タクティカル・ファイターズGOLD』にJane's卓上カレンダーをセットにした限定パック。

日本語マニュアル付英語版

THE LASVEGAS

6／27 ■イマジニア ■テーブルゲーム ■7,800円 ■CD-ROM



ポーカーやキノといった，ラスベガスの代表的カジノゲームを6種類収録したテーブルゲーム・ソフト。実際にラスベガスを訪れたい人のために，観光ガイドや英会話読本もついている。

DataBase Windows95新作発売予定表

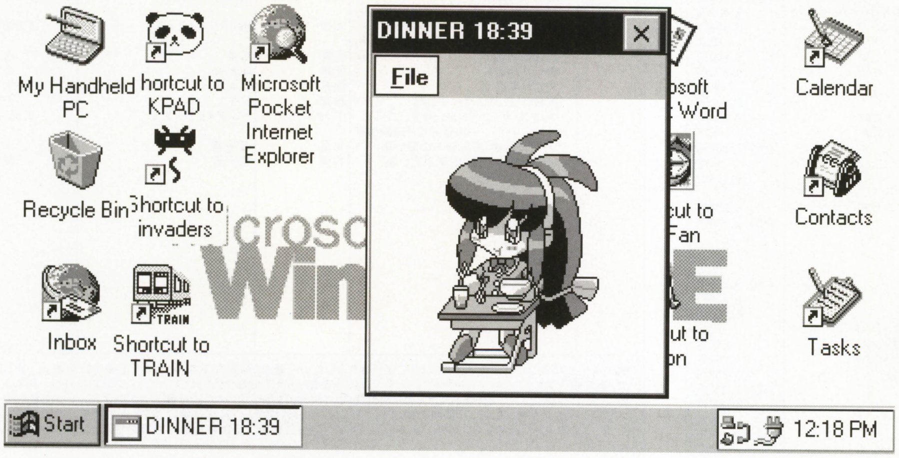
家庭用ゲーム機から『EVE』（シーズウェア），『新テーマパーク』（EAV），『ヴァンダルハーツ』『麻雀マスター』（コナミ）などが移植される。『バイオハザード』はアクセラレータボード専用（機種未定）の予定。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
4月25日	おもしろ倶楽部 3Dもじら〜	教育	キヤノンソフトウェア	5,800円
	ガンダム バーチャルモデラー プロ	ツール	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	19,800円
5月9日	新 英雄伝説	RPG	日本ファルコム	7,800円
5月30日	★EVE〜バースト・エラー	AVG	シーズウェア	7,800円
5月下旬	ブラックマジック	SLG	ウィズ	未定
6月6日	★NEED FOR SPEEDⅡ（マ）	レーシング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	7,800円
	マイクロソフト・エンカルタワールドアトラス	図鑑	マイクロソフト	オープン
6月13日	電脳戦機バーチャロン（MMX）	3Dアクション	セガ	8,800円
	★ニャンだーライフ	SLG	メディアラボ	9,800円
6月20日	★ワンワンパラダイス	SLG	Spike	5,800円
	STAR TREK GENERATIONS（マ）	AVG	メディアクエスト	8,800円
6月26日	★鉄人リターンズ プレミアム・バージョン	3Dシューティング	シナジー幾何学	オープン
6月27日	クリーチャーズ〜ノームたちの世界	SLG	ヴァージンインタラクティブ	6,800円
	STAR RANGERS（マ）	3Dシューティング	G.M.F	（予）8,800円
6月下旬	リンクデバイサー2074	SLG	G.A.M.	未定
	★大戦略マスターコンバット超兵器戦記	データ集	システムソフト	3,800円
6月予定	NBAパワーダンカーズ	バスケットボール	コナミ	未定
	バーチャル・シアター・シリーズ⑥ ゾンビ〜Zombie dawn of the dead	教養	サクセス	8,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ⑦ サンドロット〜Sandlot	教養	サクセス	8,800円
	巨匠フェデリコ・フェリーニの世界	データベース	トッパン	7,800円
	ウィザーズハーモニー for Windows95	SLG	ドリームキューブ	7,800円
	ワールドアトラスVer. 6 日本語版	教育	マルチソフト	未定
7月3日	山と自然の旅シリーズVol. 9 南アルプス	エンターテインメント	インターリミテッドロジック	3,800円
	山と自然の旅シリーズVol.10 日本百名山	エンターテインメント	インターリミテッドロジック	3,800円
7月4日	★花火職人になろう！Ver.1.5	SLG	魔法株式会社	7,800円
7月11日	★ターゲットギア	アクション	ITOCHU	8,800円
	ムーンドラゴン	RPG	ガイアエンタテインメント	7,800円
	スーパーカジノスペシャル	ギャンブル	ココナッツジャパンエンターテイメント	8,800円
	マーブル	アクションパズル	Spike	（予）4,800円
	はいぱぁセキュリティーズW	SLG	パック・イン・ソフト	（予）6,800円
7月17日	闘神伝2	対戦格闘	ゲームバンク	7,800円
7月18日	シュヴァルツシルトGX	SLG	NECインターチャネル	9,800円
	★花火職人になろう！豪華版	SLG	魔法株式会社	12,800円
7月25日	ファンタズム2〜切り裂かれたパズル（仮）	AVG	シエラ・パイオニア	11,800円
	パチンコホール〜新装大開店	パチンコ	ネクストン	9,800円
	日本の名峰パノラマ紀行 第四集 八ケ岳	データベース	富士通	5,800円
7月中旬	テオ もうひとつの地球〜レム川のほとり	データ集	富士通	（予）5,800円
7月下旬	バトルシップCD-ROM日本語版 for Windows	SLG	ハズブロージャパン	6,800円
7月予定	マンガ日本の歴史・CD-ROM第4巻	教育	ITC	6,800円
	★すべての道はローマに通ずる 〜帝国建設への野望	SLG	ITOCHU	未定
	★新テーマパーク〜遊園地をつくろう	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	8,800円
	★PGA TOUR PRO（マ）	ゴルフ	エレクトロニック・アーツ・ビクター	6,800円
	新世紀エヴァンゲリオン 〜鋼鉄のガールフレンド	AVG	ガイナックス	14,800円
	西陣パチンコ三昧 第二巻	パチンコ	ケイエスエス	（予）9,800円
	アサシン2015	3Dアクション	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	★アマランスFR（仮）	SLG＋RPG	風雅システム	未定
	唐沢なをきの大富豪	カードゲーム	ボトムアップ	3,980円
	ドキドキ ON AIR（仮）	SLG	ボトムアップ	9,800円
8月5日	ラヴェジD.C.X.	3Dシューティング	ウイネット	6,800円
8月中旬	デスクトップのメイドさん第2巻「シンディ」	素材集	ヘキサ	未定
8月下旬	おかわり ザ・ダイエット編	教養	ザ・ヒューマン	4,980円
8月予定	マンガ日本の歴史・CD-ROM第1巻	教育	ITC	6,800円
	★ピンボール オブ スティール	ピンボール	ゲームバンク	4,800円
夏頃予定	快刀乱麻	SLG	イマジニア	未定
	エニグマ（VR）	AVG	NECホームエレクトロニクス	未定
	ストリートファイターZERO	対戦格闘	カプコン	未定
	★バイオハザード	AVG	カプコン	未定
	★MAJORLEAGUE BASEBALL'98（マ）	野球	シエラ・パイオニア	7,800円
	スティング：オール・ディス・タイム	エンターテインメント	シナジー幾何学	オープン
	ブルーサンゴ	エンターテインメント	ジャイロ	7,800円
	ラストレポート	AVG	ショウエイシステム	9,800円
	ガイナロックR	AVG	ソニア	未定
	えこのKIDS〜風が吹けば桶屋が儲かる	ボードゲーム	TGL	6,800円
	ベルサイユ	AVG	ビクターソフト	未定
	DARKFORCESⅡ：JEDI KNIGHT（マ）	3Dアクション	マイクロマウス	9,800円
	THE REBELLION（マ）	AVG	マイクロマウス	9,800円
	パドルピンボール（仮）	アクション	マインドウェア	5,800円
	マジック：ザ・ギャザリング	カードゲーム	メディアクエスト	9,800円
	Windows95ミステリーセレクションNo. 8 ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件	AVG	リバーヒルソフト	6,800円
	維新開国	SLG	龍［RON］／イマジニア	未定
9月5日	日本の名峰パノラマ紀行 第五集 谷川岳	データベース	富士通	5,800円
9月12日	くのいち捕物帳	RPG	G.M.F	（予）8,800円
	★パネルクイズ アタック25	クイズ	富士通パソコンシステムズ	6,660円
9月予定	マンガ日本の歴史・CD-ROM第2巻	教育	ITC	6,800円
	ゼロ・ディバイド	対戦格闘	ゲームバンク	7,800円
	iM I A 2 エイブラハム	SLG	G.M.F	未定
	チッパー海へ行く〜小さなビーバーの大冒険	AVG	シナジー幾何学	未定
	ロードス島戦記Ⅱ〜五色の魔竜	RPG	マイクロキャビン	6,800円
10月25日	ブルーヒート〜背徳の天使達	AVG	東芝EMI	（予）9,800円
10月予定	★アディダス パワーサッカー（仮）	サッカー	ゲームバンク	7,800円
	キャピタリズム	SLG	G.M.F	（予）10,800円
	囲碁	囲碁	ネクストン	未定
	電影少女	SLG	バンプレスト	（予）9,800円
	ビストロ	SLG	PSD	（予）7,800円
	ロマンレーヌ Le Roman de La Reine a Gertruruds	SLG	ユタカ	9,800円
11月下旬	おかわり ママのダイエットとベビーのディナー	教養	ザ・ヒューマン	4,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
秋頃予定	トランスポートタイクーンDX	SLG	ITOCHU	未定
	スカイターゲット	3Dシューティング	セガ	8,800円
	時の国のエルフェンリート	SLG	ビームエンタテインメント	（予）9,800円
	THE CURSE OF MONKEY ISLAND（マ）	AVG	マイクロマウス	9,800円
97年予定	インターステート'76（仮）	レーシング	アクティビジョン・ジャパン	未定
	アマガエル	パズル	アマクモ・ソフトウェア	4,800円
	コジトマスター	パズル	アマクモ・ソフトウェア	4,800円
	バックスバニス	パズル	アマクモ・ソフトウェア	4,800円
	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	F1運営シミュレーション（仮）	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	パチ夫くん（仮）	パチンコ	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	太平洋の嵐（続編）（仮）	SLG	G.A.M.	未定
	イース エターナル	ARPG	日本ファルコム	未定
	千年塚の呪い	AVG	フジコム	未定
	シムシティ3000	SLG	マクシス	未定
	ストリート・オブ・シムシティ日本語版	ドライブ	マクシス	未定
	MAGIC EXPANSION NET（仮）（マ）	ユーティリティ	メディアクエスト	未定
	ラインドライブ	野球SLG	ランダムハウス	9,800円
	家康戦旗	SLG	龍［RON］／イマジニア	未定
98年春頃予定	維新の嵐Ⅱ（仮）	SLG＋RPG	光栄	未定
	沈黙の艦隊	SLG	G.A.M.	12,800円
未定	ディセント2（仮）	3Dアクション	インタープレイ／EAV	8,800円
	虚空漂流ニルゲンツ（VR）	AVG	NECホームエレクトロニクス	未定
	天国から来た男	SLG	エレクトリックシープ	未定
	ストリートファイターZERO 2	対戦格闘	カプコン	未定
	おもしろ倶楽部 3Dでき〜るJr. 2	ツール	キヤノンソフトウェア	9,800円
	★ヴァンダルハーツ〜失われた古代文明	SLG＋RPG	コナミ	未定
	幻想水滸伝	RPG	コナミ	未定
	どきどきびっくり箱	スクリーンセーバー	コナミ	未定
	ときめきメモリアル〜forever with you	SLG	コナミ	未定
	★麻雀マスター	麻雀	コナミ	未定
	ミッドナイトラン〜ロードファイター2	レーシング	コナミ	未定
	機甲装神ヴァルカイザーⅠ	AVG	サイレンス	未定
	機甲装神ヴァルカイザーⅡ	AVG	サイレンス	未定
	フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定
	F-22	フライトSLG	G.M.F	未定
	FALLEN HAVEN（マ）	フライトSLG	G.M.F	未定
	激闘！欧州海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	激闘！ソロモン海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	激闘！八八艦隊海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	ハイステークスオーナーズクラブ	競馬予想	シャングリ・ラ	未定
	サクラ大戦デジタルデータ集	スクリーンセーバー	セガ	未定
	セガラリー・チャンピオンシップ（MMX）	レーシング	セガ	未定
	マンクスTT（仮）	レーシング	セガ	未定
	魔法使いになる方法 シナリオ集（仮）	シナリオ集	TGL	6,800円
	英雄伝説Ⅲ〜白き魔女	RPG	日本ファルコム	未定
	英雄伝説Ⅳ〜朱紅い雫	RPG	日本ファルコム	未定
	英雄伝説Ⅴ	RPG	日本ファルコム	未定
	ニチブツレースコレクション	レーシング	日本物産	7,800円
	キッチンぱにっく	アクション	パンサーソフトウェア	5,800円
	★くりっくクロスロード	パズル	ビクターソフト	未定
	デスクトップのメイドさん第3巻「アニエス」	素材集	ヘキサ	未定
	シムシティ2000オンライン	SLG	マクシス	未定
	Defcon 5 Windows95エディション	AVG	マルチソフト	未定

■先月掲載したデータが以下のように変更されました……●X-WING VS. TIE FIGHTER（マイクロマウス）5月下旬→5月16日●NBAハングタイム（ゲームバンク）7月→7月17日●サラブレッド血統名鑑'97（中央公論社）3月／〈込〉9,800円→6月20日／11,000円●ディスティニー（G.M.F）未定→7月18日●ファーランドストーリー四つの封印（TGL）未定●インターアクティブ人体百科 ヒューマンボディ2.0（DDPデジタルパブリッシング）5月下旬●はしってあそぼうきかんしゃトーマス（バンダイ・デジタル・エンタテインメント）4月下旬→3月21日●真・女神転生デビルサマナー デジタルコレクション（アスペクト）4月中旬→4月18日●必殺パチンココレクション2（サンソフト）4月下旬→4月26日●BEGINNERS PAC／FS Win95（トワイライトエクスプレス）4月18日→4月25日●TOKYO SCENERY／FS Win95（トワイライトエクスプレス）5月16日→6月6日●SANKYO FEVER実機シミュレーションPC Vol.1（TEN研究所）5月→5月30日●おかわり 生活習慣病・糖尿病編（ザ・ヒューマン）5月中旬→6月14日●おるちゅばんエビちゅ 人生ばひぇてんこもり（ガイナックス）5月9日→5月30日●ゴウカイザーワールドVol.2（アーバンプラント）5月→5月16日●コマンド＆コンカー（ヴァージンインタラクティブ）5月→5月30日●スーパーパドックⅡ for Windows95（毎日コミュニケーションズ）4月中旬→4月28日●プレイドルフィン（アーバンプラント）5月→6月●めぞん一刻 限定パッケージ（マイクロキャビン）5月→5月28日●血統表＋競走成績データベースソフト 熱血解析2 for Windows95（秀和システム）5月中旬→6月中旬●Jaja馬！カルテット〜メガ・ドリーム・デストラクション（G.M.F）5月23日／8,800円→6月27日／7,800円・9,800円（限定版）［タイトル変更］●帝国華撃団 電幕倶楽部〜サクラ大戦電脳アクセサリー集（セガ）4月4日／4,800円→4月8日／4,800円［特別限定版］・4月23日／3,980円［通常版］

（VR）……PowerVR専用／（MMX）……MMXペンティアム専用／（マ）……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

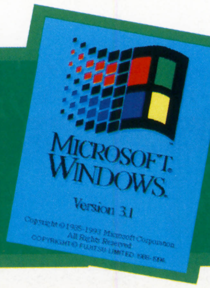


iPC INCREMENT P CORP.

バトルアスリーテス大運動会 for Windows CE

あかりちゃんがWindows CEに入りました(^^)

© 1996,1997 AIC / iPC
お問い合わせ インクリメントP株式会社
Tel:03(3491)6191 / Fax:03(3491)6266
Home Page:www.incrementp.co.jp



Windows3.1

WINDOWS 3.1

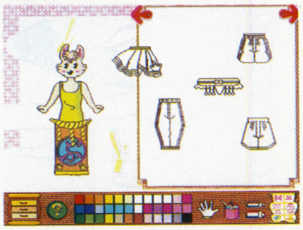
今月の新作

今月紹介するWindows3.1のタイトルは，わずかに7本。スペースも1ページまで縮小されてしまった。でも，Win3.1に対応するソフトはまだまだ多いし，十分現役で楽しめるぞ。そんな今月は，日本ではめずらしい紫微斗数による占いソフトに注目。占いといえば四柱推命のほうが有名だが，中国では紫微斗数が生活に即した占いとして定着しているそうだ。興味のある人はお試しあれ。

Windows95対応

ぷるんば～きせかえワン・ツー・チェンジ！

6／下 ■WittyWolf ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

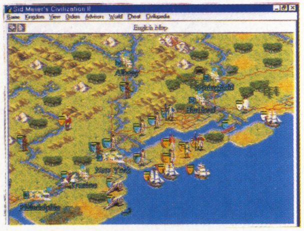


同シリーズに登場するキャラを使って着せかえ遊びを楽しむ，女の子向けソフト。ウェディングドレスや着ぐるみなど約1,000着が用意されているほか，生地を裁断して服を作ることも可能。

Windows95対応

シヴィライゼーションIIシナリオ

6／6 ■メディアクエスト ■シナリオ集 ■5,300円 ■CD-ROM

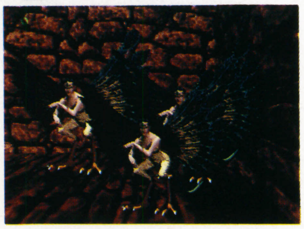

Sid Meier's Civilization II
Game Kingdom View Orders Advisors World Cheat Civilopedia
English Map

［海外から移植］地域発展SLGのシナリオ集。開発スタッフによる新シナリオ12作と，一般公募で選ばれた8作を収録している。プレイには日本語版『シヴィライゼーションII』が必要。

前号追補タイトル Windows95対応

LOCUSデスクトップアクセサリーシリーズVol.2 ウィザードリィVII～ガーディアの宝珠

3／28 ■ローカス ■スクリーンセーバー ■4,800円 ■CD-ROM

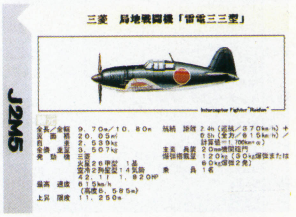


プレイステーション版『ウィザードリィVII』で使用されたポリゴンによるモンスターが登場するセーバー集。独特のデザインのモンスター40種以上が動きまわるほか，壁紙20枚も同時収録。

Windows95対応

太平洋戦域航空機ファイルW.W.II 1939-1945

6／15 ■G.A.M. ■データベース ■8,800円 ■CD-ROM

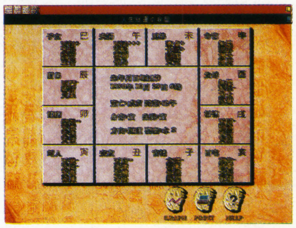


第一次世界大戦末期から第二次大戦までに開発され，太平洋戦争にも投入された戦闘機約180機種を紹介する軍用機データ集。エンジンの変化や航空機の操縦法，代表的な戦術なども検索できる。

前号追補タイトル Windows95対応

中国占星術 紫微斗数

5／16 ■レイ ■占い ■9,800円 ■CD-ROM

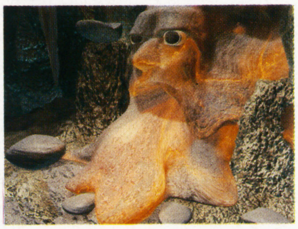


［海外から移植］四柱推命とならんで中国ではポピュラーな命理学・紫微斗数による占いソフト。生年月日や出生地などのデータから，対人関係運や財運，健康運など12種類の運勢や吉凶を分析する。

Windows95対応

タイムゲート

6／27 ■ケイエスエス ■AVG ■11,400円 ■CD-ROM（4枚組）

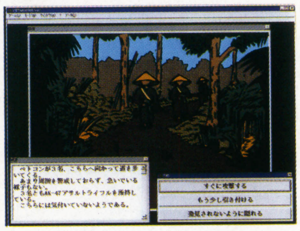


［海外から移植］世界七不思議のひとつ，アトランティスの謎を解きあかすAVG。古代文明とアトランティスを結ぶカギを探し，時空をつなぐ「タイムゲート」をくぐる。映像は3D・CGで構成。

前号追補タイトル Windows95対応

ベトナム1968 Vol.1 for Windows

5／31 ■ありがた屋 ■AVG ■7,800円 ■CD-ROM



ベトナム戦争をテーマに，ゲームブック形式で物語が進展するAVG。選択肢を選んで，ベトナムとラオスの国境で展開される作戦を遂行するのが目的。偵察や救出などの特殊任務を実行する。

DataBase Windows 3.1新作発売予定表

シエラ・パイオニアから日本語マニュアル付き英語版の『CASINO DELUXE2』が登場。ゲーム・タイトルは減ってきたが，囲碁や将棋など，趣味の実用ソフトはまだ根強く残っている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
5月30日	アイドル防衛隊ハミングバード ストライクバック	映像集	東宝	5,800円
6月下旬	インターアクティブ人体百科 ヒューマンボディ2.0	データベース	DDPデジタルパブリッシング	12,800円
6月予定	囲碁ワープロ「先生」	囲碁	G.A.M.	未定
	碁キチくん第5弾	囲碁	G.A.M.	14,800円
7月25日	★CASINO DELUXE 2（マ）	テーブルゲーム	シエラ・パイオニア	3,500円
	ビーバス＆バットヘッド	AVG	バンダイビジュアル	5,800円
	むしむしQ	SLG	ベック／NHK	（予）5,800円
7月中旬	クリック＆クリエイト	ツール	富士通	未定
7月下旬	「くまのプーさん」プリント・スタジオ	ツール	ディズニー・インタラクティブ・ジャパン	6,800円
7月予定	ふるさとむかしあそび・広場編（仮）	エンターテインメント	アクアシステム	6,800円
	太陽の魔法	エンターテインメント	WittyWolf	未定
	楽しい詰め碁 第4巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円
8月15日	石田芳夫の「即戦力の定石」	囲碁	G.A.M.	9,800円
夏頃予定	棋太平	将棋	SPS	未定
	クォヴァディス～イベルカーツ戦役	SLG	グラムス	8,800円
	宇宙のランデヴ～RAMA	AVG	シエラ・パイオニア	9,800円
	★3Dウルトラミニゴルフ	ゴルフ	シエラ・パイオニア	未定
	我流競馬Ver.2.0	競馬予想	スコープ	（予）12,800円
	エーベルージュ外伝（仮）	SLG	富士通	未定
	音楽の散歩道 ～Promenade en Musique	エンターテインメント	富士通	6,500円
9月予定	FPSゴルフ（仮）	ゴルフ	シエラ・パイオニア	9,800円
	失われた文明II 古代オリエント文明の旅	教養	富士通	（予）6,600円
11月予定	楽しい詰め碁 第5巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円
秋頃予定	ザ・ラスト・ダイナスティ	AVG	ITOCHU	未定
	マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	（予）9,800円
	仮面ライダー作戦ファイル1	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	仮面ライダー作戦ファイル2	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
97年予定	スーパーマインド（仮）	教育	キッズシンフォレスト	未定
	プレイルーム（仮）	教育	キッズシンフォレスト	未定
	ムービーモーグル（仮）	教育	キッズシンフォレスト	未定
未定	アルファボンクファーム（仮）	教育	アスク講談社	5,800円
	ボイスファン②	ボイス集	アスペクト	〈込〉1,900円
	ツタンカーメンの遺言（仮）	AVG	ウィザード	未定
	麻雀メモリーズ（仮）	麻雀	ウィザード	未定
	アクションパズル（仮）	アクションパズル	ウィズ	（予）7,800円
	海をこえたら	教育	WittyWolf	未定

（マ）……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	クレイジーモンキー	パズル	WittyWolf	未定
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「エリア88」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「ガッチャマン」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「サーキットの狼」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「トイレット博士」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「ド根性ガエル」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「ヤッターマン」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	幻想動物鑑	図鑑	広美	未定
	初めての囲碁	囲碁	G.A.M.	未定
	役立つ手筋	囲碁	G.A.M.	未定
	算数戦士ブラスター4（仮）	教育	ソース	未定
	リップス・ザ・エージェント#3 ～地球滅亡!?満期の日	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円
	ザ・プロ将棋 相居飛車の闘い編	将棋	富士通	未定
	ザ・プロ将棋 振り飛車の闘い編	将棋	富士通	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●SKI制服向上委員会 2. 正義の味方参上！編（広美）未定●デジタルトイズ ウォーターゲーム（トミー）7月下旬→6月下旬●タクティクス オウガ コンプリートワークス for Windows（クエスト）4月→6月●お父さんのための競馬（ITOCHU）5月下旬→6月20日●デジタルプラレール情景シリーズ②（トミー）5月上旬→5月23日●ぬりたろう（インフィニシス）4月中旬→5月16日●パユタと氷の悪魔（UBIソフト）5月上旬→6月●楽しい詰め碁 第3巻（G.A.M.）4月24日→5月9日●第二十期棋聖戦～激突の譜（G.A.M.）5月15日→5月下旬

ハイブリッド

HYBRID (WINDOWS & MACINTOSH)

名作礼賛

ユーモアとペーソスが混在する，味わい深い小津安二郎の世界をどうぞ

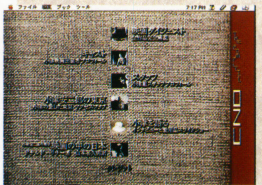
「日本が世界に誇れる映画監督」と聞かれたら，あなたは誰を思い出すだろうか？　国内外で評価が高まっている北野　武，あるいは“世界のクロサワ”こと黒澤明……。しかし，誰よりも早く，世界にその才能を認められた男がいる。その名は小津安二郎。戦前から戦後にかけての日本映画界を代表する名監督である。

その名前を聞いたことはあっても，彼の生涯や作品群までを知る人は少ないと思う。小津は'63年にガンでこの世を去るまで，計54本もの作品を残している。ロンドン国際映画祭でサザーランド賞を受賞した「東京物語」をはじめ，「大学は出たけれど」「お茶漬の味」など，独特の風合いや洒落っ気を持った作品ばかり。そういった作風と，ハリウッド映画の手法を小津流にアレンジしたと言われる技法によって，日本を物語る作品を数多く生みだしたのだ。

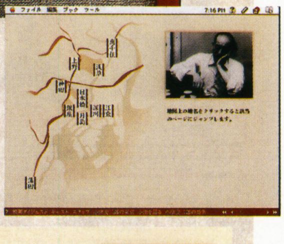
このソフトでは，小津が手掛けた全54作品のデータが参照できるほか，“小津組”と呼ばれる撮影スタッフや常連の俳優などの貴重な証言が収録されている。また，小津が愛した町や店などのデータも収められており，とりわけ銀座の高級店を好んで利用したことがわかる。小津のモダンな感覚が，そういった証言や店から垣間見ることができるだろう。

日本映画に多大な影響を与えたその作品群は，時を超えた今もなお変わらぬ風味をかもしだしている。まだ“小津ワールド”にふれたことのない人は，日本人にとってなじみ深いこの風味を，ぜひとも味わってほしい。（山田真也）

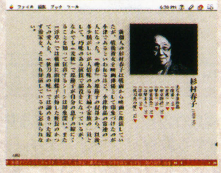
世界をうならせた“小津ワールド”を堪能してみよう！


ファイル　編集　ブック　ツール
7:17 PM
OZU

◀あらゆる側面から小津ワールドを追究


ファイル　編集　ブック　ツール
7:16 PM
南千住
上野
浅草
神田
日本橋
深川
江東
銀座
月島
蒲田
地図上の地名をクリックすると該当のページにジャンプします。

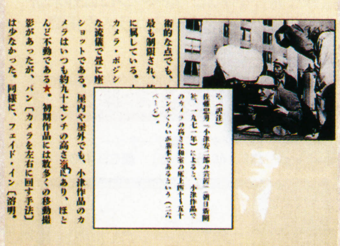
▶銀座を中心に，ゆかりの街や名店の紹介も


ファイル　編集　ブック　ツール
杉村春子

▶先ごろ亡くなった女優，杉村春子の映像も

The Complete OZU for Hybrid CD-ROM

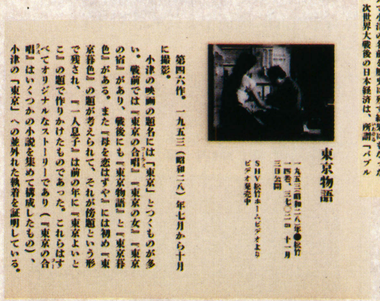
■東芝EMI　■データベース
■4,800円　■6月25日発売予定



術的な点でも，
最も制限され，
に属している。
カメラ・ポジシ
な流儀で畳に座
ショットである。屋内や屋外でも，小津作品のカメラはいつも約九十センチの高さ※にあり，ほとんど不動である★。初期作品には数多くの移動撮影があったが，パン（カメラを左右に回す手法）は少なかった。同様に，フェイド・イン（溶明。

※（訳注）佐藤忠男『小津安二郎の芸術』（朝日新聞社，一九七一年）によると，小津作品でのカメラの高さは和室の床上四十～五十センチぐらいが基本であるという（二六ページ）。

▲ドナルド・リチー著「映画の中の日本～小津安二郎の美学」も完全収録されている

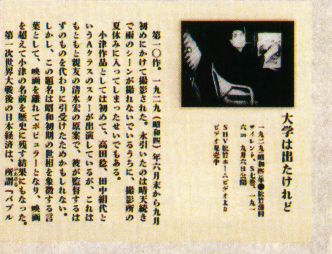


東京物語

一九五三（昭和二八）年●松竹　一四巻，三七〇三m　十一月三日公開
SHV松竹ホームビデオより　ビデオ発売中

第四六作。一九五三（昭和二八）年七月から十月に撮影。

小津の映画の題名には「東京」とつくものが多い。戦前では『東京の合唱』『東京の女』『東京の宿』があり，戦後にも『東京物語』と『東京暮色』がある。また『母を恋はずや』には初め『東京暮色』の題が考えられて，それが傍題という形で残され，『一人息子』は前の年に『東京よいとこ』の題で作りかけたものであった。これらはすべてオリジナルなストーリーであり（『東京の合唱』はいくつかの小説を集めて構成したもの），小津の「東京」への並外れた執着を証明している。



大学は出たけれど

一九二九（昭和四）年●松竹蒲田　サイレント，S七巻，一九一六m　九月六日公開
SHV松竹ホームビデオより　ビデオ発売中

第一〇作。一九二九（昭和四）年六月末から九月初めにかけて撮影された。永引いたのは晴天続きで雨のシーンが撮れないでいるうちに，撮影所の夏休みに入ってしまったせいでもある。

小津作品としては初めて，高田稔，田中絹代というAクラスのスターが出演しているが，これはもともと親友の清水宏の原案で，彼が監督するはずのものを代わりに引受けたためかもしれない。しかし，この題名は昭和初期の世相を象徴する言葉として，映画を離れてポピュラーとなり，映画を超えて小津の名前を歴史に残す結果にもなった。第一次世界大戦後の日本経済は，所謂「バブル

◀▲出世作「大学は出たけれど」（上）と代表作「東京物語」（左）。名場面のスチールや予告編のムービー，出演者やスタッフまでをこまかに収録

ノー相撲キング

英単語　コントでおぼえりゃ　ラクラクだ

ハイブリッド版としてかなりの数がリリースされているエデュテインメント（教育）ソフト。幼児向けの知育ソフトから，高校・大学の受験に対応したものまで，その用途も手法もさまざまだ。

この『爆笑！英単テイメント』シリーズは，英単語の暗記術にコントを盛り込むという手法によって，より暗記しやすいように工夫されている。コントとはいっても，ダジャレなどのゴロあわせがほとんどなので，英単語の暗記にはうってつけと言えるだろう。

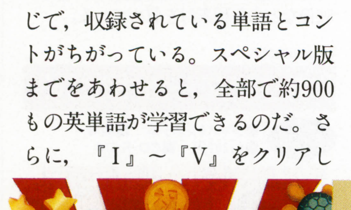
この『～5巻パック』は，バラバラに発売された5巻が全巻セットになっているうえに，スペシャル版まで同梱されている。基本的なシステムはどの巻もほとんど同じで，収録されている単語とコントがちがっている。スペシャル版までをあわせると，全部で約900もの英単語が学習できるのだ。さらに，『I』～『V』をクリアしたときに表示されるパスワードをスペシャル版に入力すると，秘密のオマケが見られるという機能もついている。

いつの時代も苦労させられる英単語の暗記も，楽しみながらだったら身につきやすいぞ。

©1997 NEC Interchannel,Ltd.
爆笑！
英単
テイメント
Special
マウスをクリックしてください

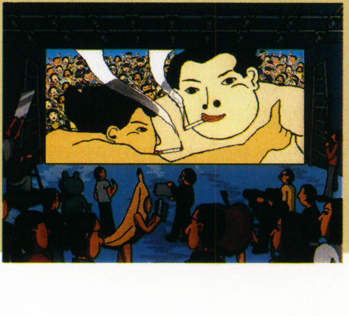
爆笑！英単テイメント 5巻パック

■オスカー　■教育
■17,800円　■発売中

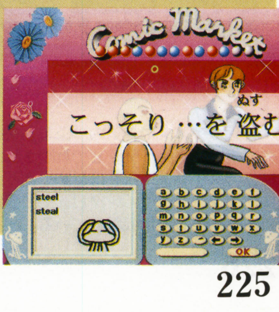

祝
爆笑！英単テイメント II
あなたは何型？
サイコロジー講座
心理ゲーム
迷路
?
EXIT

▲スペシャル版では，ミニゲーム全種類をすぐに遊ぶことができる

▼タバコを吸った相撲取りが，煙（smoke）を吐く……といったゴロあわせが中心



▶各エリアごとにテストが待ち受ける。復習には最適


Comic Market
ぬす
こっそり…を盗む
steel
steal
a b c d e f
g h i j k l
m n o p q r
s t u v w x
y z - ← →
OK

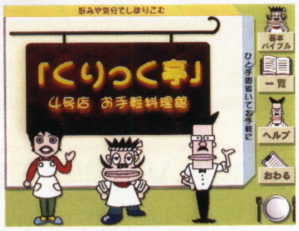
今月の新作

年末でもないのに，今月は80本以上ものソフトを紹介することになった。WinでもMacでも楽しめるというハードの垣根を超えたソフトは，やはり重宝されているようだ。その中でも注目なのは，ソニー・ミュージックエンタテインメントから発売されている500円のCD-ROMソフト・シリーズ。定番モノからマニアックなものまで，息抜きにピッタリなゲームがお手ごろ価格で購入できるのだ。

Windows95対応

フジテレビ本格料理の決定版 レシピの殿堂くりっく亭４号店～お手軽料理館

6／6 ■NECインターチャネル ■データベース ■5,800円 ■CD-ROM

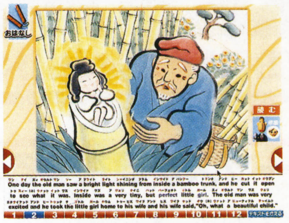


さまざまな状況にあわせたレシピを紹介する料理ソフトの第4弾。今回は冷蔵庫のあまりものなどを使った，時間も手間もかけないお手軽料理を約280種類収録している。食材の保存法などの情報も。

Windows95対応

小学生の英語トレーニング① かぐや姫のボキャブラリー英語 なんでもアルファベット

6／12 ■アテイン ■教育 ■7,980円 ■CD-ROM

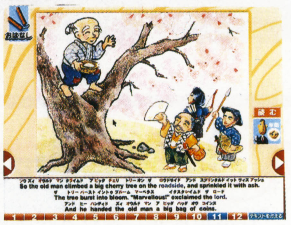


NHK情報ネットワークの制作による英語教育ソフト。国際放送や衛星放送で活躍しているネイティブ・スピーカーによる本格的な発音で，「かぐや姫」の物語やミニゲームが楽しめる。

Windows95対応

小学生の英語トレーニング② 花さかじいさんのボキャブラリー英語 みぶりてぶりも英会話

6／12 ■アテイン ■教育 ■7,980円 ■CD-ROM

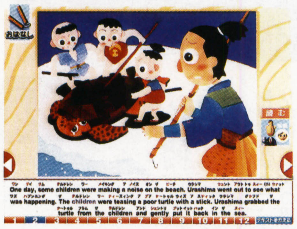


昔話を通して英語を学ぶ教育ソフト。NHKの英語ニュース・アナウンサーを起用し，本場の発音で学習することができる。特集コラムでは，ボディ・ランゲージや日米の習慣のちがいなどを紹介。

Windows95対応

小学生の英語トレーニング③ うらしまたろうのボキャブラリー英語 身体まるごと英単語

6／12 ■アテイン ■教育 ■7,980円 ■CD-ROM

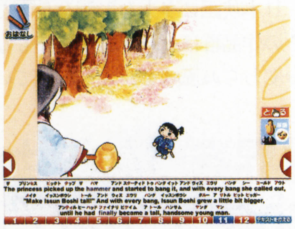


小学3年生程度から学習できる英語教育ソフト。「浦島太郎」のお話を読んでいきながら，英語の発音を音声と動画で学ぶ。本作では，からだに関する英単語や知識・図解が特集されている。

Windows95対応

小学生の英語トレーニング④ いっすんぼうしのボキャブラリー英語 英語でいえる学校生活

6／12 ■アテイン ■教育 ■7,980円 ■CD-ROM

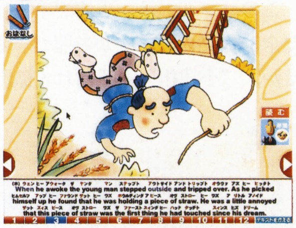


小学生向け英語教育ソフトの第4弾。「一寸法師」の動く絵本を読みながら，ネイティブな発音を通して英語を学ぶ。特集コラムでは，学用品や時間割りなど学校生活に関係する英単語を図解。

Windows95対応

小学生の英語トレーニング⑤ わらしべ長者のボキャブラリー英語 カタカナ英語探検隊

6／12 ■アテイン ■教育 ■7,980円 ■CD-ROM

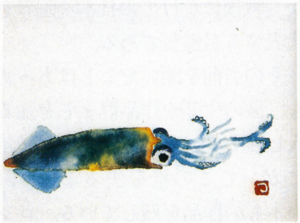


本場の発音とさまざまな図説で英語を勉強する教育ソフト。「わらしべ長者」の昔話を読みながら，関連する英単語や微妙な発音を学ぶ。各ページには外来語や和製英語の由来を知るコラムを掲載。

Windows95対応

エターナルコレクション 片岡鶴太郎作品集

6／13 ■インプローレ ■画集 ■4,800円 ■CD-ROM

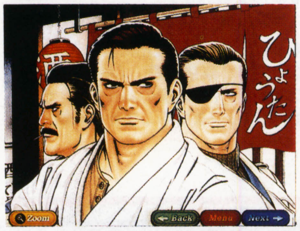


お笑い芸人から俳優まで，多方面で活躍中のマルチ・タレント，片岡鶴太郎のライフワークのひとつである日本画を集めた画集。個展で展示された作品を中心に約130点の絵画が収録されている。

Windows95 & Macintosh

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 パーフェクトファイル

6／18 ■ポニーキャニオン ■データベース ■6,800円 ■CD-ROM



ネオジオの対戦格闘『KOF'96』に関する，あらゆる情報やグラフィックが集められたデータベース。イラスト集やGM全集のほか，京と庵のセーバーやマウスパッドなどの特典を収録している。

Windows95対応

ペンギン PENGUIN IN THE WILD

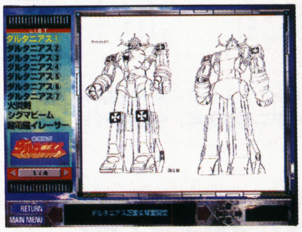
6／19 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM

コウテイペンギンから大人気のイワトビペンギンまで，7種類のペンギンの姿を写真家・鎌倉文也がとらえた写真集。かわいくもたくましく生きるペンギンたちの写真のほか，撮影地マップも収録。

Windows95対応

スーパーロボット伝説 東映編

6／20 ■バンダイ ■データベース ■6,800円（予価） ■CD-ROM

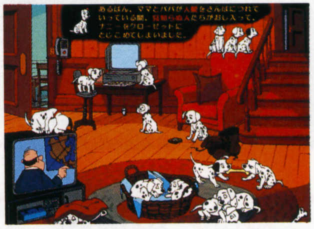


ロボットアニメ・データ集シリーズの3作目。「超電磁ロボ コン・バトラーV」から「機甲艦隊ダイラガーXV」までの7作品について，設定資料や玩具の映像などの各種素材を収めている。

Windows95対応

「101匹わんちゃん」アニメーション・ストーリーブック

6／20 ■ディズニー・インタラクティブ・ジャパン ■エンターテインメント ■6,800円 ■CD-ROM

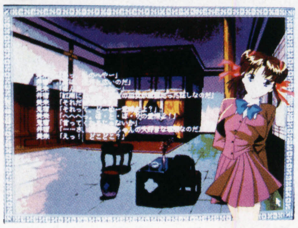


［海外から移植］アニメ映画「101匹わんちゃん」のデジタル絵本。画面をクリックすると，さまざまな反応が返ってくる。2か国語によるストーリー解説や4種類のミニゲーム，6曲の歌も収録。

Windows95対応

ふしぎ遊戯

6／20 ■ヤングコーポレーション ■データベース ■6,800円 ■CD-ROM

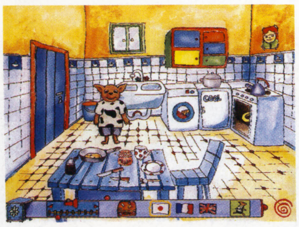


漫画やアニメで人気の「ふしぎ遊戯」の完全データ集。テレビで放映された全52話のダイジェストをはじめ，オリジナル・ドラマ，声優インタビュー，壁紙&セーバー集などを収録している。

Windows95対応

マックスとひみつのすうしき

6／20 ■ジャストシステム ■教育 ■4,200円 ■CD-ROM

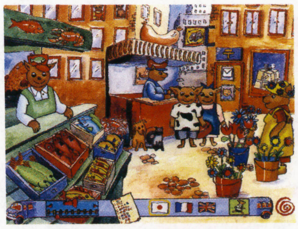


［海外から移植］犬の国に住む小犬のマックスが，仲間たちと冒険しながら算数の基礎について学習するソフト。リサおばさんの家を修理するため，マックスは部屋の中から秘密の数式を探しだす。

Windows95対応

マックスとマリーかいものにいく

6／20 ■ジャストシステム ■教育 ■4,200円 ■CD-ROM

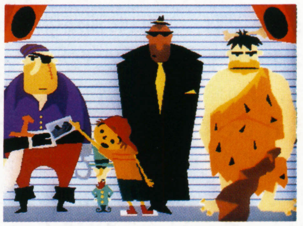


［海外から移植］小犬のマックスが活躍する教育ソフトの第2弾。マックスが町に買い物に行くストーリーを通して，おつかいの疑似体験ができる。マックスの声は，タレントの山瀬まみが担当。

Windows95対応

エルロイの長い一日

6／20 ■アスク講談社 ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM

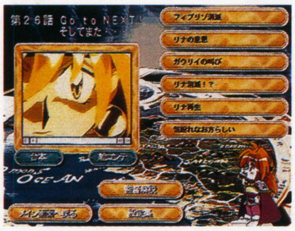


［海外から移植］主人公のエルロイ少年がコミカルな騒動に巻きこまれるAVG。理科の実験でとんでもないマシンを造っていたが，愛犬のブルーがさらわれ，開発中のマシンも盗まれてしまう。

Windows95 & Macintosh

スレイヤーズでぢたるコレクションVol.3 スレイヤーズはいぱあ・NEXT ～それ行け♥なかよし4人組

6／21 ■角川書店 ■素材集
■5,800円 ■CD-ROM

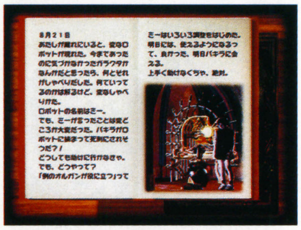

第26話 Go to NEXT! そしてまた・・・
フィブリゾ消滅
リナの重患
ガウリイの叫び
リナ消滅！？
リナ再生
気になるおしらせ
OCEAN

昨年テレビで放映された「スレイヤーズNEXT」のデータ集。ストーリーを絵コンテや監督の裏解説をまじえて回想する。登場キャラの相性を探偵ドラマ風に検証するなど，多彩なモードを用意。

Windows95 & Macintosh

DIARIES

6／25 ■インナーブレイン ■エンターテインメント
■5,800円 ■CD-ROM



8月21日
あたしが離れにいると、変なロボットが現れた。今まであったのに気づかなかったガラクタがなんだと思ったら、何とそれがしゃべりだした。何ていってるのかは解るけど、変なしゃべりかた。
ロボットの名前はミー。
でも、ミーが言ったことは凄いところが大変だった。パキラがロボットに捕まって死刑にされそうだ？！
どうしても助けに行かなきゃ。
でも、どうやって？
「例のオルガンが役に立つ」って

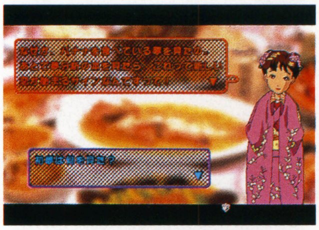
ミーはいろいろ調整をはじめた。明日には、使えるようになるって、良かった。明日パキラに会える。
上手く動けなくちゃ、絶対。

人気の中学生アイドル・前田　愛が，ひとり2役を演じるオリジナル・ドラマ。少女ルニアと少年パキラの出会いと別れの物語が，実写とCGで幻想的に語られる。オリジナルのボーカル曲も2曲収録。

Windows95対応

ラブセラピー

6／25 ■バンダイビジュアル ■SLG
■7,800円 ■CD-ROM

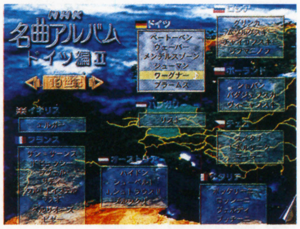


女性の手によって作られた，恋愛疑似体験ゲーム。生年月日で性格を分析する「個性学」を取り入れ，職業も傾向も異なる12人の女の子との疑似デートができる。イラストは漫画家の松井雪子。

Windows95 & Macintosh

NHK名曲アルバム ドイツ編II

6／25 ■東芝EMI ■データベース
■3,800円 ■CD-ROM

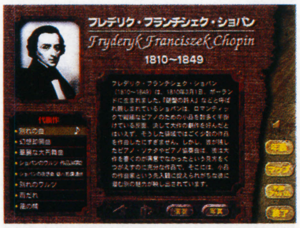

NHK
名曲アルバム
ドイツ編II
19世紀
ドイツ
ベートーベン
ウェーバー
メンデルスゾーン
シューマン
ワーグナー
ブラームス
ロシア
グリンカ
ムソルグスキー
チャイコフスキー
ラフマニノフ
ポーランド
ショパン
パデレフスキ
イギリス
フランス

NHKの5分間音楽番組のCD-ROM最新作。バッハ「G線上のアリア」やワーグナー「ワルキューレの騎行」など，計50分の番組映像を収録している。36人の作曲家のデータベースも併録。

Windows95 & Macintosh

NHK名曲アルバム ポーランド編

6／25 ■東芝EMI ■データベース
■3,800円 ■CD-ROM

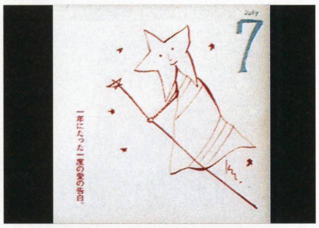

フレデリク・フランチシェク・ショパン
Fryderyk Franciszek Chopin
1810～1849
別れの曲
幻想即興曲
写真

NHKの同名番組のデータベース第7弾。「別れの曲」「幻想即興曲」など，ポーランドを代表する作曲家・ショパンの作品を中心に，番組映像を10曲ぶん収録。作曲家についても検索できる。

Windows95対応

黒田征太郎+日暮真三 こころめくり

6／26 ■インナーブレイン ■エンターテインメント
■3,980円 ■CD-ROM

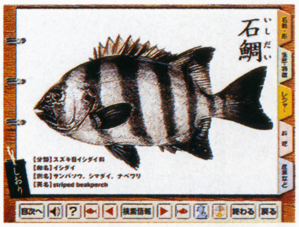


イラストレーターの黒田征太郎と，コピーライターの日暮真三による万年日めくりカレンダー。日替わりでイラストとメッセージが変化していく。自分だけの記念日を10個まで設定できる。

Windows95対応

おさかな図鑑 第五集

6／26 ■シンフォレスト ■図鑑
■4,500円 ■CD-ROM

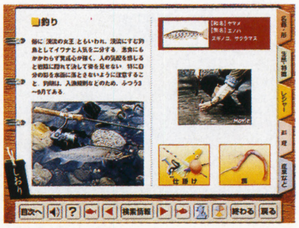

いしだい
石鯛
striped beakperch
目次へ
検索情報
終わる
戻る

海の生き物に関するさまざまな知識を，鈴木勝久によるイラストや写真などで参照できる魚介類図鑑。60種類の魚の生態や特徴，釣りかた，調理法までを網羅している。特集は寿司ネタとしての魚。

Windows95対応

おさかな図鑑 第六集

6／26 ■シンフォレスト ■図鑑
■4,500円 ■CD-ROM


釣り
仕掛け
目次へ
検索情報
終わる
戻る

阿部宗明の監修による魚介類図鑑シリーズの完結編。60種類の魚に関するデータを収録。釣りの対象魚は，エサや仕掛けなどが写真やイラスト，ムービーなどを使ってこまかに紹介される。

Windows95対応

花火百景

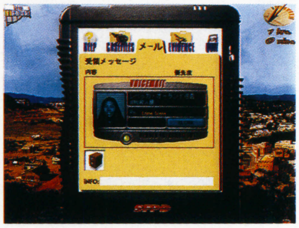
6／26 ■シンフォレスト ■写真集
■3,900円 ■CD-ROM

日本の夏には欠かせない，夜空に広がる花火の風景を集めた写真集。全国各地で開催される花火大会を網羅，効果音とあわせてモニター上で楽しめる。約10分にわたるムービーも収録。

Windows95 & Macintosh

ワールド・エンターテインメント・セレクション 死にいたる聖地

6／27 ■リバーヒルソフト ■AVG
■7,800円 ■CD-ROM(2枚組)

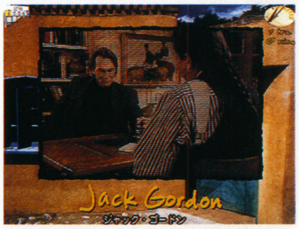

HELP
CASEFILES
メール
EVIDENCE
受信メッセージ
VOICEMAIL
INFO:

［海外から移植］海外の本格ミステリーAVGを移植。ネイティブ・アメリカンの文化が残るサンタフェで発生した，不動産会社社長夫人の誘拐事件を捜査していくうちに重要参考人が殺されてしまう。

Windows95 & Macintosh

ワールド・エンターテインメント・セレクション 血ぬられた月光

6／27 ■リバーヒルソフト ■AVG
■7,800円 ■CD-ROM(2枚組)

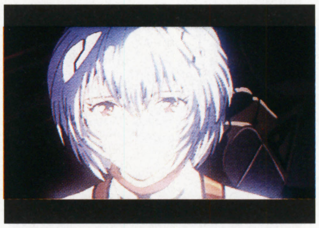

Jack Gordon
ジャック・ゴードン

［海外から移植］ニューメキシコ州の州都サンタフェで発生した，残忍な殺人事件の解決に挑むミステリーAVG。証拠品集めや聞き込みなどの捜査で事件を解明していく。場面は実写ムービーで展開。

Windows95対応

新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスクVol.5

6／6 ■ガイナックス ■素材集
■6,800円(予価) ■CD-ROM

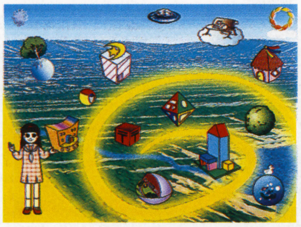


大ブームのアニメを題材とした素材集第5弾。劇場版「シト新生（DEATH編）」が中心の画像データ約200点をはじめ，音声データや判別ツール「マギくん」など，ファン必携のアクセサリーが満載。

Windows95対応

かたちのえほん

6／20 ■富士通大分ソフトウェアラボラトリ
■教養 ■7,800円 ■CD-ROM

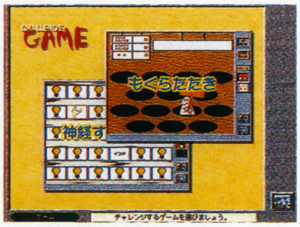


モニター上に広がる「形の町」を探検しながら，形の概念や日常生活との関わりについて学ぶことができる教育ソフト。ガイド役のナナちゃんなどのイラストは，漫画家の高橋もとこが担当。

Windows95対応

ジグソー・ワールド

6／20 ■富士通大分ソフトウェアラボラトリ
■教養 ■6,800円 ■CD-ROM


CHALLENGE GAME
もぐらたたき
神経衰弱
チャレンジするゲームを選びましょう。

世界の国々をピースに見立てて，ジグソー・パズルを組み立てながら世界地理を学ぶ教養ソフト。各国の人口，面積などのデータベースや国歌の演奏など，目と耳で世界を知ることができる。

Windows95対応

S&Vシリーズ セントラルパークの四季

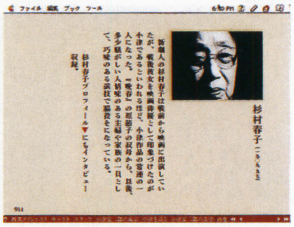
6／20 ■日本コロムビア ■写真集
■3,864円 ■CD-ROM

写真集と音楽CDが合体したCD-ROMシリーズの第16弾。山本駿介の写真による，ニューヨークの中心にあるセントラルパークの風景120点と，郷愁を誘う音楽4曲を鑑賞できる。

Windows95 & Macintosh

The Complete OZU for Hybrid CD-ROM

6／25 ■東芝EMI ■データベース
■4,800円 ■CD-ROM

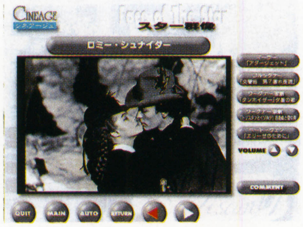

ファイル
編集
ブック
ツール
杉村春子

偉大な映画監督たちの完全データベース"シネアージュ"シリーズ第2弾。「東京物語」などで世界的にも知られる小津安二郎の，全作品データベースや交友録，ゆかりの店などを収録している。

Windows95 & Macintosh

ヴィスコンティ～華麗なる映像美

6／25 ■東芝EMI ■データベース
■3,800円 ■CD-ROM

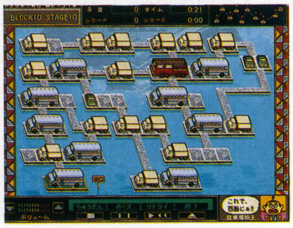


“シネアージュ”シリーズ第1弾。「ベニスに死す」「ルードヴィヒ～神々の黄昏」などで知られるヴィスコンティの美学を，未公開映像や関係者の秘話，ステージ美術などから多角的に検証する。

Windows95対応

パーキング名人

6／下 ■テイチク ■パズル
■4,900円 ■CD-ROM

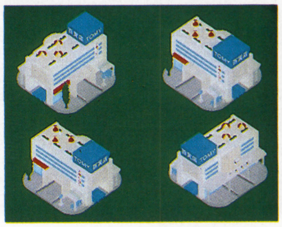


駐車場における車の出し入れをテーマにしたパズルゲーム。目的の車を出口に導くため，ほかの車を効率よく移動させて上手に空きスペースを作っていく。問題数は全部で100問。

Windows95対応

デジタルプラレール&トミカ共通パーツ

6／下 ■トミー ■データ集
■2,000円 ■CD-ROM

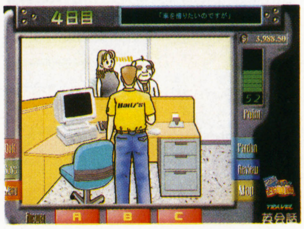


デスクトップ上で列車や車が走る『デジタルプラレール』『デジタルトミカ』の両方で使える追加パーツ集。高架駅ビルやクロスはね橋など，立体的なレイアウトにすることができる。

Windows95 & Macintosh

ケンイチ君のトラベル英会話Vol.2
～ハラハラL.A.編

6月 ■メディア・ナビゲーション ■教育
■7,800円 ■CD-ROM

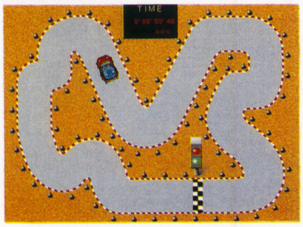


海外旅行で役立つ英会話が学べる教育ソフトの第2弾。ロサンゼルスに到着したケンイチ君の姉・香織とともに，ショッピングやレストランでの会話やマナー，盗難や病気への対処法などが学べる。

前号追補タイトル Windows95対応

どうぶつウォッチングVol.1
カーレースゲーム「キコキコ猛レース」

3／10 ■スパイスクリエイティブ ■オムニバス
■1,300円 ■CD-ROM

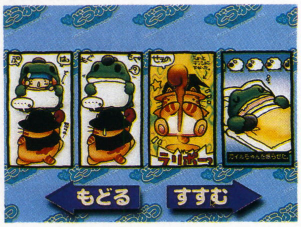


プライズ（景品）用として製作されたCD-ROMを商品化。マスコット・キャラのどうぶつくんが，愛車の自転車でタイムアタックに挑戦するレーシングのほか，デジタルコミックなどが楽しめる。

前号追補タイトル Windows95対応

どうぶつウォッチングVol.2
アクションゲーム「にげろ！どうぶつ」

3／10 ■スパイスクリエイティブ ■オムニバス
■1,300円 ■CD-ROM

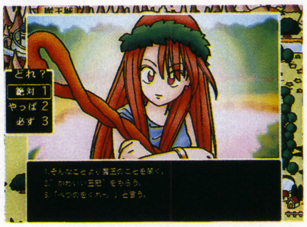


プライズ用CD-ROMの商品版第2弾。魔法使い猫まじゃと，魔法の杖を奪ったどうぶつくんとの追いかけっこゲームを収録。ほかにもデジタルコミックやキャラクターの設定資料などが見られる。

前号追補タイトル Windows95対応

どうぶつウォッチングVol.3
RPG「どうぶつクエスト」

3／10 ■スパイスクリエイティブ ■オムニバス
■1,300円 ■CD-ROM

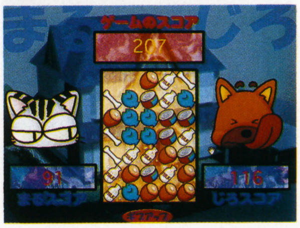


どうぶつくんが活躍する，景品用ソフトの商品版。どうぶつくんたちが着ぐるみ大魔王を倒す旅に出る，1画面RPG「どうぶつクエスト」が登場。デジタルコミックなども収録されている。

前号追補タイトル Windows95対応

まる&じろVol.1
パズルゲーム「ぱっくんペット」

3／10 ■スパイスクリエイティブ ■オムニバス
■1,300円 ■CD-ROM

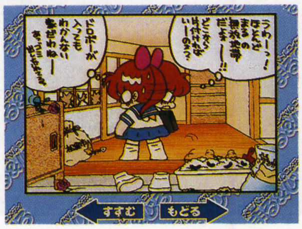


景品用CD-ROMの新シリーズ『まる&じろ』の第1弾。合羽家に飼われている，猫のまると犬のじろのデジタルコミックをはじめ，組になったエサをペットにあげるアクションパズルなどを収録。

前号追補タイトル Windows95対応

まる&じろVol.2
格闘ゲーム「犬猫ファイター」

3／10 ■スパイスクリエイティブ ■オムニバス
■1,300円 ■CD-ROM

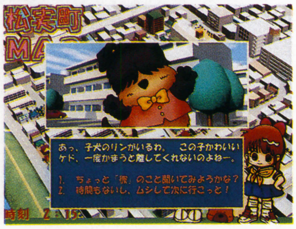


『まる&じろ』シリーズの第2弾。まるとじろが対決するコマンド選択式リアルタイム対戦格闘ゲーム，デジタルコミック，20人（匹）以上ものキャラがせいぞろいするデータ集を収録。

前号追補タイトル Windows95対応

まる&じろVol.3
AVG「美少年をさがせ！」

3／10 ■スパイスクリエイティブ ■オムニバス
■1,300円 ■CD-ROM



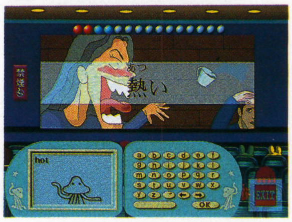
あっ，子犬のリンがいるわ。この子かわいいケド，一度かまうと離してくれないのよね…。
1 ちょっと「夜」のこと聞いてみようかな？
2 時間もないし，ムシして次に行こっと！

プライズ用ソフトの商品版『まる&じろ』の第3弾。主人公のマキが，ある日出会った美少年を探すため，松実町を歩きまわるAVG『美少年をさがせ！』が楽しめる。デジコミやキャラデータも併録。

前号追補タイトル Windows95対応

爆笑！英単テイメントⅠ～Ⅴ

2／21 ■オスカー ■教育
■各3,800円 ■CD-ROM

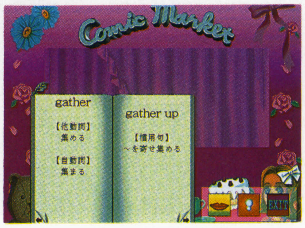


中学・高校で習う重要な英単語を，ダジャレやゴロあわせで学ぶ教育ソフト。1巻につき約170の単語と，ふたつのミニゲームを収録。辞書やテストなど，多彩な機能を搭載している。5巻発売。

前号追補タイトル Windows95対応

爆笑！英単テイメント5巻パック

2／21 ■オスカー ■教育
■17,800円 ■CD-ROM（6枚組）

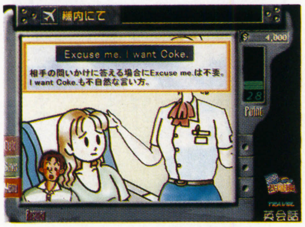


ギャグを通じて英単語を学ぶ同名教育ソフト全5巻とスペシャル版が同梱された特別限定パック。全部で約900の単語を収録している。スペシャル版には本編未収録の単語が登場する。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

ケンイチ君のトラベル英会話Vol.1
～ドキドキ入国編

3／20 ■メディア・ナビゲーション ■教育
■7,800円 ■CD-ROM



Excuse me. I want Coke.

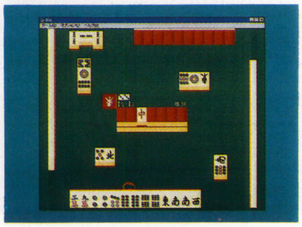
相手の問いかけに答える場合にExcuse me.は不要。
I want Coke.も不自然な言い方。

海外旅行にありがちなトラブルに対処するための，実践的な英語が学習できる英会話教育ソフト第1弾。ケンイチ君の姉・香織とともに，機内や入国審査，現地の交通機関などでの会話が学べる。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

麻雀

3／21 ■ソニー・ミュージックエンタテインメント
■麻雀 ■500円 ■CD-ROM

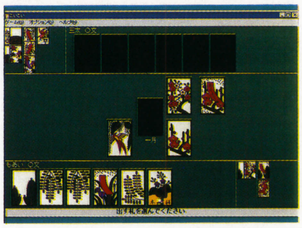


500円で購入できるCD-ROMシリーズの1作。コンピュータと対戦する麻雀が楽しめる。オプションでこまかなルール設定ができるほか，さまざまなキャラクターを選んで対戦することも可能。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

花札

3／21 ■ソニー・ミュージックエンタテインメント
■花札 ■500円 ■CD-ROM

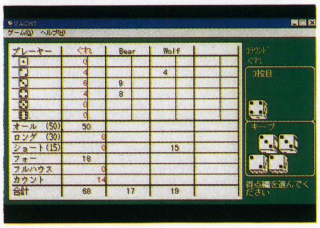


500円のCD-ROMシリーズ作品。江戸時代からの庶民の遊びである花札を，コンピュータとのサシの対決で再現。手持ちの札と場にある札とを組み合わせて役を作り，点数を競う。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

ヨット

3／21 ■ソニー・ミュージックエンタテインメント
■テーブルゲーム ■500円 ■CD-ROM

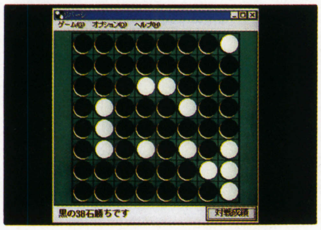


500円CD-ROMシリーズ。アメリカでは「ヤッツィー」と呼ばれる，チンチロリンの簡易版のようなダイスゲームで遊べる。ダイスの目でポーカーのように役を作り，その合計点を競う。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

リバーシ

3/21 ■ソニー・ミュージックエンタテインメント
■テーブルゲーム ■500円 ■CD-ROM



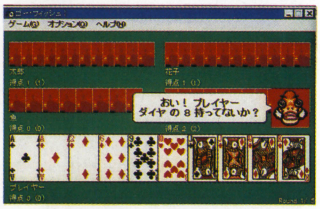
黒の38石勝ちです

500円でゲームが楽しめるCD-ROMシリーズの1作。相手のコマを自分のコマではさんで裏返す，オセロと同ルールのテーブル・ゲーム。64マスに並べていき，最終的にコマの数の多いほうが勝ち。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

ゴーフィッシュ

3/21 ■ソニー・ミュージックエンタテインメント
■カードゲーム ■500円 ■CD-ROM



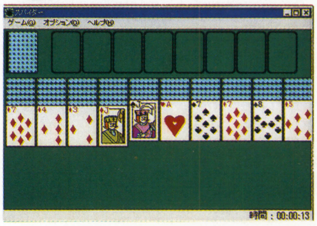
おい！ プレイヤー ダイヤ の 8 持ってないか？

神経衰弱とババ抜きをミックスさせたようなトランプ・ゲーム。相手の持っているカードを当て，4枚そろえば捨てることができる。セリフによる駆け引きがポイント。500円CD-ROMシリーズ。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

スパイダー

3/21 ■ソニー・ミュージックエンタテインメント
■カードゲーム ■500円 ■CD-ROM

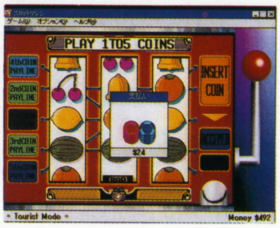


低価格でテーブル・ゲームが楽しめるシリーズの作品。2組のトランプを使い，同じマークで数下がり（キングからエースまで）の組を8セット作ると完成になる。難易度が高めのひとり用ゲーム。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

スロットマシーン

3/21 ■ソニー・ミュージックエンタテインメント
■スロット ■500円 ■CD-ROM

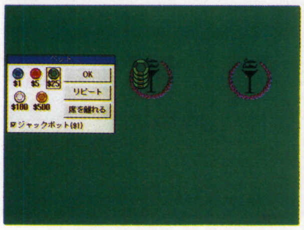


500円ゲームソフト・シリーズ。カジノでは定番のギャンブル・ゲーム，スロットマシンが手軽に楽しめる。レバーを引くことによりリールが回転し，止まった絵柄の並びかたで役が決まる。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

ブラックジャック

3/21 ■ソニー・ミュージックエンタテインメント
■カードゲーム ■500円 ■CD-ROM

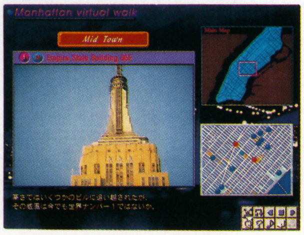


ディーラーと1対1で対決する，簡単で奥の深いブラックジャックが楽しめる。手持ちのカードの数値が合計21以下で，なおかつ相手より高ければ勝ちとなる。500円という低価格が魅力。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

旅ROM1. ニューヨーク／マンハッタン・バーチャル・ウォーク

4/4 ■ユニマット ■エンターテインメント
■4,800円 ■CD-ROM

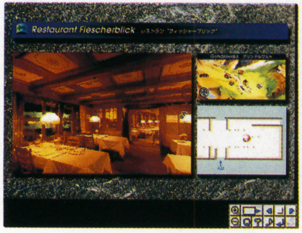


QuickTimeVRにより，世界の名所を疑似旅行できるソフト。第1弾ではマンハッタンの摩天楼を歩いたり，エンパイアステートビルの展望台などから周囲の風景を見渡すことができる。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

旅ROM2. スイスアルプス／ユングフラウ展望台めぐり

4/4 ■ユニマット ■エンターテインメント
■4,800円 ■CD-ROM

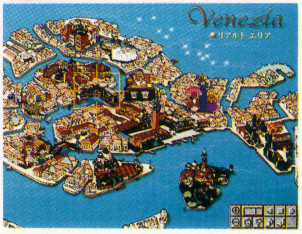


全方向360度の景色を見渡すことができる『旅ROM』シリーズ第2弾。スイス・アルプスの勇壮な山々を，ムービーや写真などで紹介する。4つの展望台からの絶景をパノラマ映像で眺望できる。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

旅ROM3. ベネチア／水の都の迷路探検

4/4 ■ユニマット ■エンターテインメント
■4,800円 ■CD-ROM

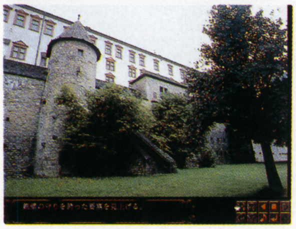


観光ガイドとしても役立つ仮想旅行ソフトの第3弾。水の都と呼ばれるベネチアの複雑な水路や中世の面影を残す建物，カーニバルの光景を，360度パノラマ映像などの資料で体感できる。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

旅ROM4. ロマンチック街道／気球で巡るドイツ中世都市

4/4 ■ユニマット ■エンターテインメント
■4,800円 ■CD-ROM

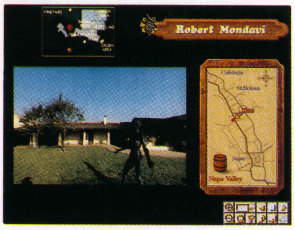


旅行体験ができる『旅ROM』シリーズの4作目。中世ドイツのヴュルツブルクからフュッセンまで，約350kmを気球で旅する。周囲の景色をぐるりと見渡せるパノラマムービーも収録。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

旅ROM5. カリフォルニア・ワインカントリー／ナパバレーの旅

4/4 ■ユニマット ■エンターテインメント
■4,800円 ■CD-ROM

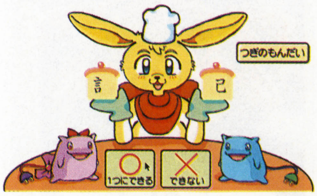


世界各国の観光地を疑似旅行できるソフト。最近人気の観光スポット，カリフォルニアのワイン名産地・ナパバレーの仮想ツアーが体験できる。ワイナリーの裏話など，ワインの情報も満載。

前号追補タイトル Windows95対応

ランドセル小学2年

4/5 ■がくげい ■教育
■8,500円 ■CD-ROM

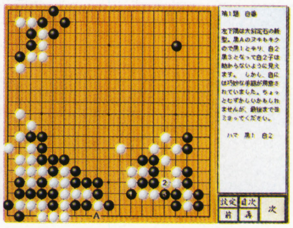


算数，国語，音楽，図工など，小学校で学習することをまとめた『ランドセル』シリーズの小学2年生版。算数の四則計算を中心に，カラフルなイラストとミニゲームで楽しみながら学習できる。

前号追補タイトル Windows95対応

もっと強くなる囲碁の先生 手筋編

4/11 ■ゼロ ■囲碁
■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)

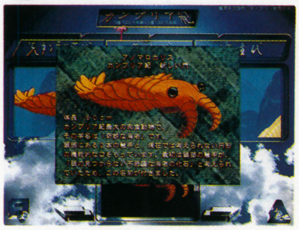


『マンガでおぼえる囲碁の先生』につづく，囲碁の教習ソフト。『手筋編』では，死活やヨセなど基礎の再確認から，攻めや守りといった6とおりのケースにあわせた手筋を，実例を使って解説する。

前号追補タイトル Windows95対応

生命 40億年はるかな旅 第1巻

4/18 ■NECインターチャネル ■教養
■8,800円 ■CD-ROM

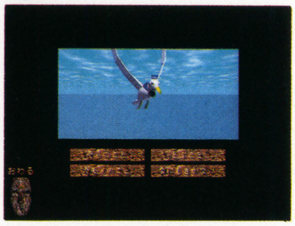


NHKで放映され，大きな反響を呼んだ同名テレビ番組をCD-ROM化。第1～4話をメインにした内容で，生物の創世から恐竜への進化の過程を，CG動画やビジュアル年表などを使って検証する。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

ジョナサン前編

4/24 ■CAIメディア共同開発 ■AVG
■7,800円 ■CD-ROM

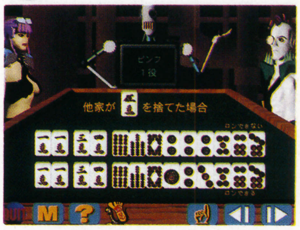


グラフィックがすべて3D・CGで構成された，人形劇のようなAVG。空を飛ぶことを夢みる少年が，人間の言葉を話せるカモメと出会い，グライダーを作成して大空を飛行するまでを描く。

前号追補タイトル Windows95対応

麻雀の先生

4/25 ■ゼロ ■麻雀
■5,800円 ■CD-ROM

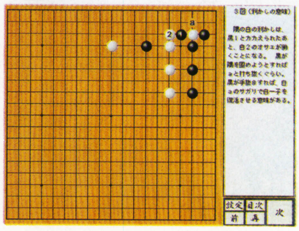


麻雀の難解なルールや各種の手役，点数計算などを解説してくれる教習ソフト。学んだ内容は練習問題130問で復習でき，さらに腕試しとしてコンピュータとの4人打ち対局もできる。

前号追補タイトル Windows95対応

もっと強くなる囲碁の先生 定石編1

4/25 ■ゼロ ■囲碁
■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)

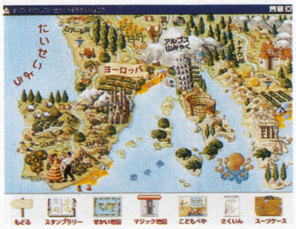


日本棋院の監修による『囲碁の先生』シリーズ最新作は定石がテーマ。代表的な定石の打ちかたとその対応，さまざまな変化などをまじえて解説する。

前号追補タイトル Windows95対応

ぼくの！わたしの！世界冒険旅行

4／25
■DDPデジタルパブリッシング ■教育
■7,980円 ■CD-ROM

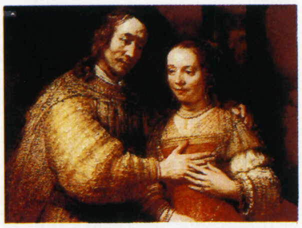


［海外から移植］パソコン上で気軽に世界一周できる，世界地理教育ソフト。世界160か国のプロフィールを中心に，有名な建物やその国特有の動物など，親しみやすい部分から地理が学べる。

前号追補タイトル Windows95対応

新潮美術ROM レンブラント

5／23
■ボイジャー ■データベース
■7,000円 ■CD-ROM



［海外から移植］フランドル・オランダ絵画と呼ばれる作品群をテーマにした美術データ集。数多くの作品を残した肖像画の巨匠レンブラントの作品を中心にした絵画が多数収められている。

前号追補タイトル Windows95対応

「a chain of time」

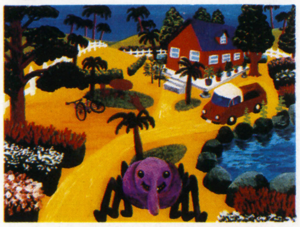
5／26
■インナーブレイン ■写真集
■2,000円 ■CD-ROM

若い才能による映像を提供する「ネイキッド・アイズ」の第15弾。写真家・川上武留がアジア各地を旅しながら撮影した写真と8ミリフィルムで，若者の視点からとらえたアジアの姿を見せる。

前号追補タイトル Windows95対応

ガーデン

5／30
■エーアンドビーコーディネータージャパン
■絵本 ■6,800円 ■CD-ROM

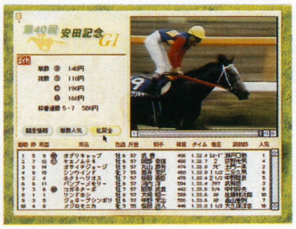


7人のアーティストが築いた広大な庭の中を冒険するデジタル絵本。お菓子屋さんやカタツムリの殻工場などがある庭を，妖精や空飛ぶ球根など個性的なキャラたちと遊びながら探検していく。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

名馬の殿堂 オグリキャップ

5／16
■ポニーキャニオン ■データベース
■4,800円 ■CD-ROM

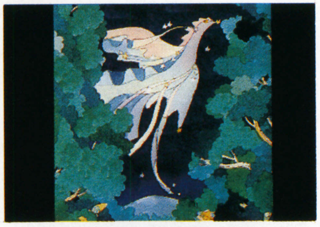


歴史に残る名馬，オグリキャップの軌跡をたどるデータベース。デビューから引退までを，中央競馬で走った20レースの映像やライバル馬のデータ，関係者インタビューなどで振り返る。

前号追補タイトル Windows95対応

MOMM「ほらあめがやんだよ」

5／23
■デザイン ■エンターテインメント
■3,800円 ■CD-ROM

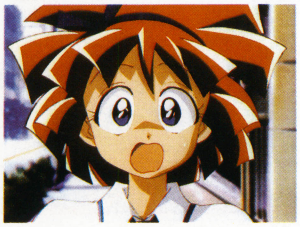


MOMMという妖精たちが自然の中にいるようすを，吉田たろうのイラストと谷川俊太郎の詩とで表現したデジタル絵本。10枚の絵からストーリーが展開し，妖精たちがアニメーションで踊る。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

もっとまるごと魔法使いTai！

5／29
■インナーブレイン ■素材集
■5,800円 ■CD-ROM

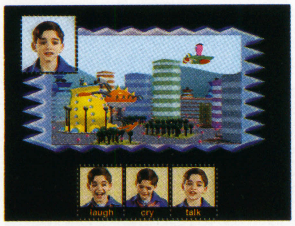


おなじみ「まるごと」シリーズ第16弾はOVA「魔法使いTai！」が題材。壁紙&セーバー集をはじめ，ボイス集やカルトクイズ，ミニゲームなどで，原作の魅力を再現している。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

シー・ソー・シー3 パコパコレスキュー ～ぐるぐるどうさ・ばしょ・ようすのえいたんごゲーム

5／30
■シナジー幾何学 ■教育
■オープン価格 ■CD-ROM

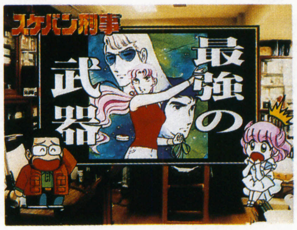


ストーリーを楽しみながら英語が学べる，同名シリーズの3作目。レスキュー隊の一員となり，仲間のアドバイス・メッセージをヒアリングして行動する。動詞や形容詞など100種類の単語を収録。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

和田慎二CD-ROM画集

5／23
■ガイナックス ■画集
■9,800円 ■CD-ROM

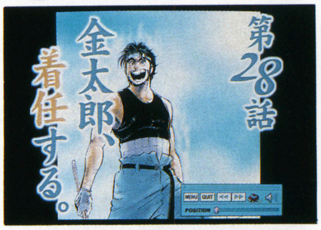


「スケバン刑事」「ピグマリオ」などの名作で知られる漫画家，和田慎二の魅力を詰め込んだ画集。イラストや登場キャラの解説，人物相関図，インタビューなどで構成されている。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

サラリーマン金太郎 第2巻／熱愛浪漫編

5／23
■集英社 ■エンターテインメント
■2,800円 ■CD-ROM

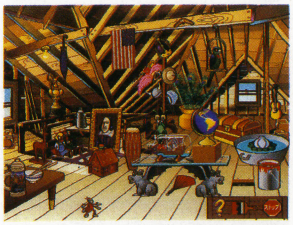


本宮ひろ志原作のマンガ「サラリーマン金太郎」を，前回につづき作者みずからの監修でCD-ROM化。コミックス4～5巻の内容を掲載したほか，インタビューやセーバーも収録している。

前号追補タイトル Windows95対応

コンピュータで探検ごっこ③ いってみようせかいのくにぐに

5／29
■クエスト ■教育
■5,800円 ■CD-ROM

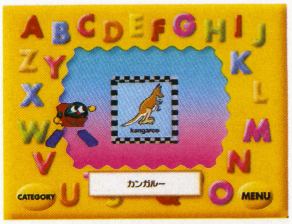


ほたるのフラッシュといっしょに，世界の国々を探検する教育ソフトの3作目。今回はイギリスやブラジル，日本など9か国をめぐり，各国の言葉や文化，習慣などを学んでいく。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

シー・ソー・シー4 マジカル・アルファベット・キューブ ～ぐるぐるこどもえいごずかん1000

5／30
■シナジー幾何学 ■教育
■オープン価格 ■CD-ROM

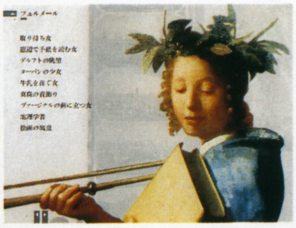


子ども向け英語教育ソフトの第4弾は，3Dサイコロをまわして検索する英和辞典。ABC順やカテゴリーごとに，収録されている英単語の検索が可能。ラップにのせて単語をおぼえられる。

前号追補タイトル Windows95対応

新潮美術ROM フェルメール

5／23
■ボイジャー ■データベース
■7,000円 ■CD-ROM

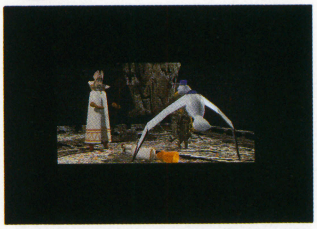


［海外から移植］フランス国立美術館連合が協力した絵画データ集。17世紀のオランダを代表する画家であるフェルメールの作品20点を中心に，同時代の画家たちの作品を合計100点以上収録。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

ジョナサン後編

5／24
■CAIメディア共同開発 ■AVG
■7,800円 ■CD-ROM

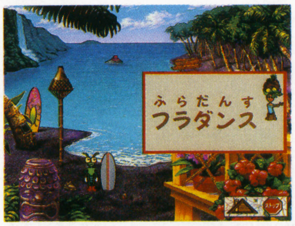


全編CGムービーで構成された，ファンタジーAVGの後編。グライダーで空を飛んでいた少年は季節風にあおられ，闇の中の神殿に飛ばされてしまう。子どもの情操教育にも役立つ内容になっている。

前号追補タイトル Windows95対応

コンピュータで探検ごっこ④ アメリカあちこちたんけんだ！

5／29
■クエスト ■教育
■5,800円 ■CD-ROM

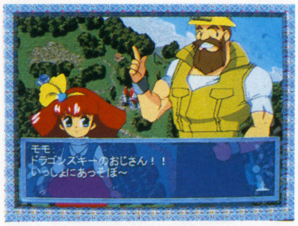


ほたるのフラッシュと世界を冒険する教育ソフト。アメリカを舞台に，アラスカやハワイなど各地のさまざまな気候や風習を，わかりやすく解説してくれる。12種類のぬり絵も収録。

前号追補タイトル Windows95対応

魔法のプリンセス ミンキーモモ／林原めぐみ

5／30
■ヤングコーポレーション ■データベース
■8,800円 ■CD-ROM（2枚組）



モモ：
ドラゴンスキーのおじさん！！
いっしょにあっそぼ～

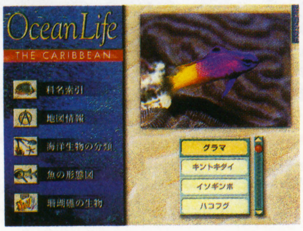
根強い人気のアニメ「魔法のプリンセス ミンキーモモ」（新版）の世界を，林原めぐみの案内で体験するデータ集。テレビ版やOVA版の設定資料などをはじめ，カルト的な知識が詰め込まれている。

前号追補タイトル Windows95対応

オーシャンライフ カリブ編

5／中

■富士通パレックス ■教養
■6,500円 ■CD-ROM



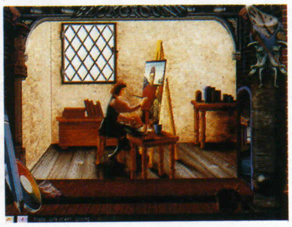
［海外から移植］海に生きる魚などの生態を収録した教養ソフト第3弾。西インド諸島の浮かぶカリブ海を中心に，200種類以上の海洋生物データが見られる。ダイビング・スポット情報も参照可能。

前号追補タイトル Windows95対応

アートワンダー！

5／下

■インフィニシス ■エンターテインメント
■5,800円 ■CD-ROM



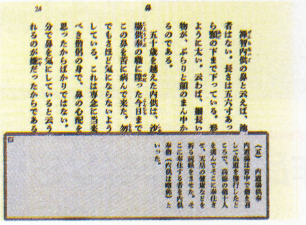
世界的名画の光源や配色などを自由に変えて楽しむソフト。ピカソやゴッホ，ダリなどの絵画をとおして，遠近法や色彩の技法について知ることができる。巨匠たちの詳細なデータベースも収録。

前号追補タイトル Windows95対応

大正の文豪

5／下

■新潮社／NECインターチャネル ■教養
■7,000円 ■CD-ROM



24 鼻

禅智内供の鼻と云えば、池
者はない。長さは五六寸あっ
ら顋の下まで下っている。形
ように太い。云わば、細長い
物が、ぶらりと顔のまん中か
るのである。
五十歳を越えた内供は、沙
場供奉の職に陞った今日まで
この鼻を苦に病んで来た。勿
でもさほど気にならないよう
している。これは専念に当来
べき僧侶の身で、鼻の心配を
思ったからばかりではない。
分で鼻を気にしていると云う
れるのが嫌だったからである

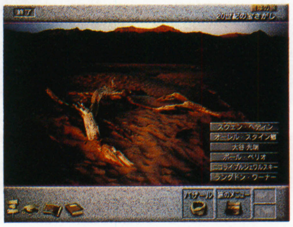
大正時代を代表する文豪たちの名作を完全収録した文庫ソフト。芥川龍之介や島崎藤村などによる作品を40作以上収めている。橋爪　功や寺田　農らが語る朗読も7作ぶんを収録。

前号追補タイトル Windows95対応

シルクロードVol.1 交易，探検，美術編

5／27

■富士通 ■データベース
■3,400円 ■CD-ROM



ユーラシア大陸を横断するシルクロードを題材にしたCD-ROMつき書籍。映像とあわせてシルクロード誕生の歴史とその文化を掘り下げる。書籍部分は早稲田大学の長澤和俊教授が監修。

DataBase ハイブリッド新作発売予定表

東映ビデオから，同社のテレビアニメや特撮番組の主題歌を題材にしたスクリーンセーバー・シリーズが発売される。東芝EMIからは，音楽ソフトやPSソフト『マリーのアトリエ』のデータベースなどが登場。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows95対応ハイブリッド				
4月25日	★美少女画廊	画集	インナーブレイン	3,980円
4月30日	★ポーズデータ500	データベース	インナーブレイン	5,980円
5月22日	★デジタルヒーロークラブ6	エンターテインメント	東映ビデオ	3,000円
5月27日	★シルクロードVol. 2 民族, 言語, 宗教編	エンターテインメント	富士通	3,400円
5月予定	21世紀こども英語館CD-ROM こぐまの大冒険	教育	小学館	5,800円
6月6日	★バーチャル・タロット	占い	エー・アイ・ソフト	6,800円
6月13日	★マンガでおぼえる将棋の先生	将棋	ゼロ	5,800円
6月18日	スワローテイル	エンターテインメント	ポニーキャニオン	7,800円
6月20日	スモッカの漢字探検	教育	CAIメディア共同開発	5,800円
	★平家物語	教養	富士通ソーシアルサイエンスラボラトリ	6,000円
6月中旬	クラシック・ランドVol. 4 ～ビヴァルディ in ヴェネチア	エンターテインメント	PSD	5,800円
6月予定	ゴッホ日本語版	データ集	マルチソフト	12,800円
7月4日	生命 40億年はるかな旅 第2巻	教養	NECインターチャネル	8,800円
	生命 40億年はるかな旅 第3巻	教養	NECインターチャネル	8,800円
	日本百名山 I	写真集	シンフォレスト	3,900円
7月18日	ぼくできた！(仮)	教育	Spike	(予) 4,800円
	★レースクイーン大図鑑カミング・アウト	データベース	ポニーキャニオン	5,800円
7月19日	★Let's Play＆U Can Chat Too Vol. 1 マイ・ファースト・トリップ・オブ・スクール	教育	コロムビアクリエイティブ	5,800円
	★Let's Play＆U Can Chat Too Vol. 2 マイ・ファースト・トリップ・トゥ・N.Y.シティ	教育	コロムビアクリエイティブ	5,800円
7月24日	蘭(仮)	写真集	シンフォレスト	3,900円
7月25日	いのまたむつみ作品集～Hades	画集	バンダイビジュアル	5,800円
7月上旬	オーシャンライフ～ミクロネシア編	教養	富士通	8,500円
	ジークのクリエイティブスタジオ	教育	富士通	(予) 6,600円
7月下旬	ジャンプスタート キンダーガーテン	教育	トミー	5,800円
	ジャンプスタート ファーストグレード	教育	トミー	5,800円
	デジタルプラレール トーマス	データ集	トミー	3,500円
7月予定	CD-ROM図鑑どうぶつチャンネル③ あかちゃんがうまれた	図鑑	ジャストシステム	4,800円
8月7日	★マックナイト作品集 The Art of Thomas Mcknight	画集	シンフォレスト	3,900円
8月下旬	CYLICA	教育	富士通	6,600円
8月予定	★マックスとゆうれいじょう	教育	ジャストシステム	4,200円
夏頃予定	マルチメディア自動車図鑑	図鑑	アスキー	〈込〉 4,800円
	マルチメディア鳥類図鑑	図鑑	アスキー	〈込〉 4,800円
	マルチメディア鉄道図鑑	図鑑	アスキー	〈込〉 4,800円
	マルチメディア猫図鑑	図鑑	アスキー	〈込〉 4,800円
	マルチメディアはたらく自動車図鑑	図鑑	アスキー	〈込〉 4,800円
	マルチメディア爬虫類両生類図鑑	図鑑	アスキー	〈込〉 4,800円
	マンガCD-ROM倶楽部 「あしたのジョーMANIAX」ちばてつや	エンターテインメント	ゲームバンク	未定
	リブン～ザ・セキュール・トゥ・ミスト	AVG	サンソフト	未定
	沖縄諸島(仮)	写真集	シンフォレスト	3,900円
	オルカ物語(仮)	写真集	シンフォレスト	3,900円
	「ノートルダムの鐘」 アニメーション・ストーリーブック	エンターテインメント	ディズニー・インタラクティブ・ジャパン	未定
	ジャンプスタート セカンドグレード	教育	トミー	5,800円
	模型講座 ジオラマ編	エンターテインメント	ビームエンタテインメント	3,800円
	★氷上恭子のBU・RA・RI(仮)	エンターテインメント	ユーメディア	未定
9月1日	夢姫ラビー	教育	ソース	(予) 9,800円
9月予定	★オーシャンライフ ポリネシア編	エンターテインメント	富士通	6,500円
10月予定	カーグラフィックCD-ROM 60'sカーニバルVOL. 2 1965～1969	データベース	東芝EMI	(予) 5,800円
秋頃予定	日本百名山II(仮)	写真集	シンフォレスト	3,980円
97年予定	あさりよしとお「ヴィスタカフ」	画集	ガイナックス	9,800円
	大塚康夫	画集	ガイナックス	未定
	加藤洋之／後藤啓介	画集	ガイナックス	未定
	新谷かおる	画集	ガイナックス	未定
	SUEZEN CD-ROM画集 「kaleidoscope」	画集	ガイナックス	未定
	ふくやまけいこ 「みけこちゃん ふくやまけいこ展へ行く」	画集	ガイナックス	未定
	藤田幸久	画集	ガイナックス	未定
	真鍋譲治	画集	ガイナックス	未定
	水玉螢之丞「ウインドウの山奥で」	画集	ガイナックス	未定
	めるへんめーかーCD-ROM画集 「不思議散歩」	画集	ガイナックス	9,800円
	JASDFファイティング・ウイングス ブルーインパルス	データベース	東芝EMI	(予) 5,800円
	新潮美術ROM ファン・エイク	データベース	ボイジャー	7,000円
	新潮美術ROM ブリューゲル	データベース	ボイジャー	7,000円
	新潮美術ROM ルーベンス	データベース	ボイジャー	7,000円
	新潮美術ROM ロダン	データベース	ボイジャー	7,000円
未定	ゴルゴ13	エンターテインメント	インプローレ	3,600円
	サーキットの狼	エンターテインメント	インプローレ	3,600円
	ルパン三世	エンターテインメント	インプローレ	3,600円
	新世紀エヴァンゲリオン デジタルムックVol. 1 メモリアル2015	エンターテインメント	ガイナックス	未定
	日本のおはなし第1巻「ぶんぶくちゃがま」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第2巻「かさじぞう」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第3巻「きんたろう」	絵本	CGRA	未定
未定	日本のおはなし第4巻「しょじょじ」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第5巻「ねこのおんがえし」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第6巻「かちかちやま」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第7巻「ももたろう」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第8巻「さるかにがっせん」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第9巻「いっすんぼうし」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第10巻「おむすびころりん」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第11巻「こぶとりじいさん」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第12巻「はなさかじいさん」	絵本	CGRA	未定
	世界の蝶～極彩色の妖精たち	図鑑	シー・ピー・セニット	7,800円
	アルファロメオ	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	オペル	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	BMW	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	ミニ・クーパー	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	ロータス	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	AMAZING JUNGLEスタンダード版	画集	バンダイビジュアル	5,800円
	クレヨンファクトリー	教育	ポリグラム	6,800円
▼Windows95専用ハイブリッド				
6月26日	★スクリーンセーバー 東映テレビアニメ主題歌 I	スクリーンセーバー	東映ビデオ	3,980円
	★スクリーンセーバー 東映テレビヒーロー主題歌 I	スクリーンセーバー	東映ビデオ	3,980円
6月下旬	★スイス鉄道紀行	エンターテインメント	東京書籍	4,800円
7月18日	★名馬の殿堂 ライスシャワー	データベース	ポニーキャニオン	4,800円
7月25日	AICビジュアルファイルVol. 1(仮)	素材集	AICスピリッツ	(予) 5,800円
7月31日	★のりピーの数字の星の大冒険	教育	富士通パソコンシステムズ	5,550円
7月下旬	自動車だいすきトミカワールド	エンターテインメント	トミー	4,800円
7月予定	★イギリス保存鉄道	エンターテインメント	東京書籍	4,800円
8月20日	★アンダー・ザ・カバーズ	エンターテインメント	東芝EMI	4,800円
	★ソウル・オールマイティ ・ザ・フォーマティブ・イヤーズ	エンターテインメント	東芝EMI	4,800円
	★デビュタントVol. 3	エンターテインメント	東芝EMI	4,800円
	★ハービーハンコック リビングジャズ	エンターテインメント	東芝EMI	4,800円
	★マリーのアトリエ データライブラリーCD-ROM	データベース	東芝EMI	3,800円
8月予定	天楼都市(仮)	AVG	ケイエスエス	(予) 9,800円
夏頃予定	オーバー・ザ・ライヒ ヨーロッパ空戦史	SLG	グラムス	9,800円
未定	星空の伝説～ギリシア神話 第3巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説～ギリシア神話 第4巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説～ギリシア神話 第5巻	絵本	アドウィン	3,980円
	マイリトルコンポーザー ・モーツァルトをきこう	エンターテインメント	ダットジャパン	3,800円
▼Windows95専用＆PowerMac専用ハイブリッド				
10月予定	アベラシオン	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定
11月予定	イエロー・ブリック・ロード ～ハラペコ月と星あつめ	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定

(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

■発売中止が決定した作品……●ポンキッキーズスクリーンセーバー「P-kies SAVER」(ジャストシステム)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●唯登詩樹 CD-ROM画集 電脳画廊vol. 1～AYAME(ガイナックス)97年●スモッカの世界一周(CAIメディア共同開発)5月20日→6月●スモッカリトルワールド2(CAIメディア共同開)未定●パワーズ・オブ・テン インタラクティブ(ダットジャパン)6月●フィレンツェ日本語版(マルチソフト)6月●スターサイト(ダットジャパン)未定●スモッカJr.の大江戸漢字流れ旅(CAIメディア共同開発)5月20日→6月●ザ・シェフ(ミカド)4月下旬→7月4日●ピスト(ズー)未定●長くつしたのピッピ(インフィニシス)4月27日→5月9日●A World of Lullabyes 世界の子守歌絵本(毎日コミュニケーションズ)4月中旬→4月23日●AQUAZONE™ オプションディスク・MEKASIAシリーズ「ジルコ・ドラコ」(オープンブック9003)5月→5月30日●CD-ROM図鑑どうぶつチャンネル①しっぽでメッセージ(ジャストシステム)5月下旬→5月23日●CD-ROM図鑑どうぶつチャンネル②ハラペコだいさくせん(ジャストシステム)5月下旬→5月23日●ねぎ3世(エーアンドピーコーディネータージャパン)5月16日→5月30日●極楽！コスプレパラダイス(インナーブレイン)4月25日／5,980円→センチメンタルグラフティ・卒業M コスチュームプレイヤー制服スタイルブック[タイトル変更]5月3日／4,980円●スタンドウォーズ・ギャラクシー(インテリジェンス・コミュニケーション)4月26日→5月1日●マイリトルコンポーザー・チャイコフスキーをきこう(ダットジャパン)5月23日→未定●世界音楽紀行～南ヨーロッパ編(東京書籍)5月上旬→6月12日●スレイヤーズでぢたるコレクションVol. 2 スレイヤーズはいぱあ・TV～リナと無敵のご一行でぇたぁふぁいる(角川書店)[Windows95専用ハイブリッド]

Macintoshシリーズ

MACINTOSH SERIES

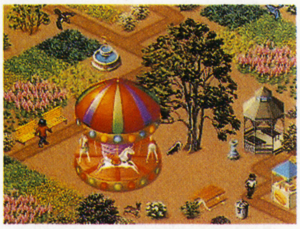
今月の新作

海外作品の秀作群VS『たまごっち』の戦い！勝者はどっちだ

今月も名作が目白押しだ。まずオススメなのが『ディアブロ』。自動生成されるダンジョンを，モンスターをなぎ倒しながら潜っていく……と説明するといかにも単純そうだが，作りこまれたダンジョン，深い戦術性，そしてなによりも奇声をあげながら襲いかかるモンスターたちには，並みのゲームを上まわる吸引力がある。ほかにも『シムパーク』『オブシディアン』といった，海外作品がてんこもりだ。国産ゲームも負けてはいない。手間ヒマを惜しまない人なら『たまごっち』で「おやじっち」をめざそう。 **（斉藤通彦）**

シムパーク日本語版

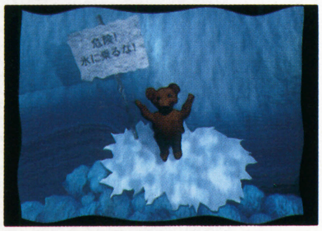
6／6 ■マクシス ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］自然公園の管理者となり，動植物や設備を配置して自分好みの自然を育成すると同時に，集客アップもめざしていく経営SLG。山火事や宇宙人の出現など，イベントも豊富にある。

アンバー・ジャーニーズ・ビヨンド日本語版

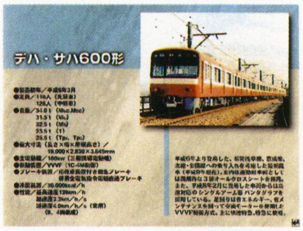
6／10 ■アテイン ■AVG ■10,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］超常現象を研究している知人の館で起こる，不可解な現象や謎を解明するホラータッチのAVG。実写と3D・CGによる映像や，綿密なストーリー展開が特徴になっている。

トレインシミュレーター 京浜急行電鉄本線・久里浜線

6／18 ■ポニーキャニオン ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

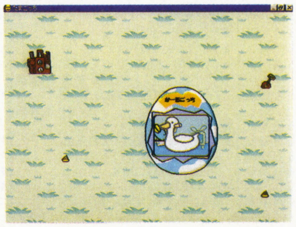


実在の路線を運転できるトレインSLGの新作。京急線の普通・急行・特急列車の各運転試験に合格すると，品川～三崎口間の快速特急運転に挑戦できる。車両図鑑，クイズなども収録。

ピピンアットマーク対応

たまごっちCD-ROM

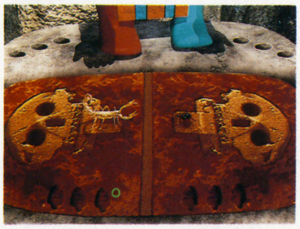
6／20 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■SLG ■2,800円 ■CD-ROM



大人気のキーチェーン・ゲームを移植。常駐型なので，べつのソフトを起動していても育てることができる。命名機能，家のデザイン機能などの新要素が付加された。3種のスクリーンセーバーつき。

タイムゲート

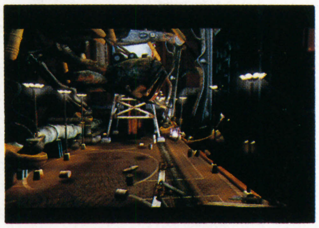
6／27 ■ケイエスエス ■AVG ■11,400円 ■CD-ROM



［海外から移植］時空をつなぐ門「タイムゲート」を駆使し，アトランティスと古代文明の謎を解き明かす旅を体験する。画面を記録できたり，一度行った場所にすぐもどれるなどの機能が充実している。

オブシディアン日本語版

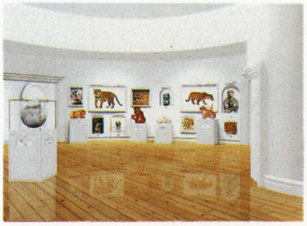
6／27 ■インプローレ ■AVG ■9,800円（予価） ■CD-ROM（5枚組）



［海外から移植］CGと実写を合成した映像が特徴のAVG。巨大化しつづける黒曜石（オブシディアン）に吸い込まれた科学者が，さまざまなパズルに挑戦し，オブシディアンの世界の謎を解明する。

地球探検大博物館 キャット館

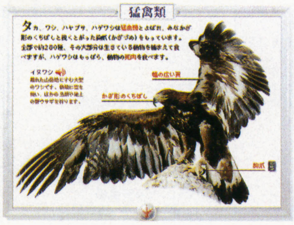
6／上 ■DDPデジタルパブリッシング ■図鑑 ■9,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］有史以来人間と深く関わってきたネコに関するデータベース・ソフト。ネコ科の動物の生態や生理，さらには美術品・工芸品などを，動画や写真映像で紹介している。

地球探検大博物館 鳥類館

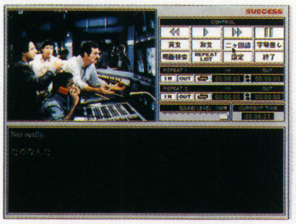
6／上 ■DDPデジタルパブリッシング ■図鑑 ■9,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］世界各地のさまざまな鳥類について，その生態から体の構造にいたるまでを写真やビデオ，音声を使って記録したソフト。鳥に関する遺跡や美術品についてのデータも満載している。

バーチャル・シアター・シリーズ⑩ スイッチング・チャンネル～SWITCHING CHANNELS

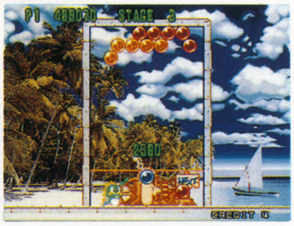
6／下 ■サクセス ■教養 ■8,800円 ■CD-ROM（2枚組）



海外映画を日本語／英語の音声・字幕で再生して英語を学習するシリーズの10作目。題材は1987年のアメリカ映画で，テレビの報道に巻き込まれた無実の男を救出する物語。難易度はやや高め。

パズルボブル2

6／下 ■インタープレイ／インナーブレイン ■パズル ■7,800円 ■CD-ROM

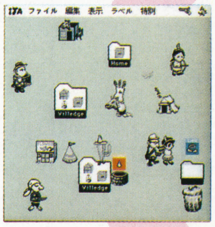


［アーケードから移植］砲台からバブル（泡）を発射し，同じ色のバブルを3個以上つなげて消すタイトーの人気パズルを移植。バブルが全部消えればステージ・クリア。通信対戦もできる。

前号追補タイトル

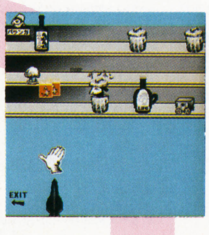
スロプロウェスタン

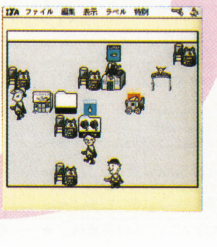
4／26 ■イタチョコシステム ■アクション ■3,000円 ■3.5'2HD



ガンマンとなり，開拓者として西部の荒野をさすらう。ランダムで作成されるミニゲーム，OSをパロディにした画面構成，どう展開するかわからない物語など，同社独特のノリが楽しめる。

▶ヘナチョコゲームセレクション第11弾。売り文句は"意味不明はあたりまえ"



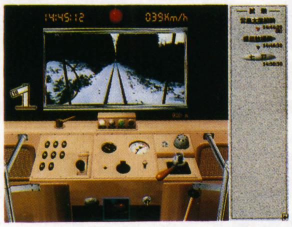


◀なにやら見覚えのある画面。フォルダやアイコンをコマンドで操作するのだ

前号追補タイトル

トレインシミュレーター南部縦貫鉄道

5／16 ■ポニーキャニオン ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

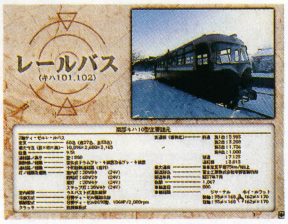


先日廃線になった青森・南部縦貫鉄道を収録した『トレインシミュレータ』シリーズ作品。鉄道車両としてはめずらしいレールバスの運転が楽しめる。地元の写真家・源新英男による写真も収録。

前号追補タイトル

トレインシミュレーター 南部縦貫鉄道 愛蔵版～最後の冬

5／16 ■ポニーキャニオン ■SLG ■6,600円 ■CD-ROM

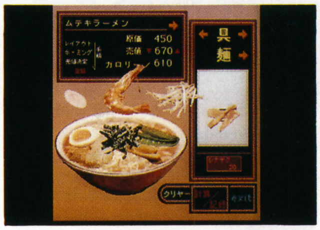


人気シリーズの新作。南部縦貫鉄道をシミュレートしている。運転士へのインタビューなどを収めたビデオと記念入場券，実寸大ランカーブ表を同梱した愛蔵版で，限定5,000本の発売。

前号追補タイトル

あの素晴しいラーメンスペシャル

5／21 ■イタチョコシステム ■SLG ■3,500円 ■3.5'2HD

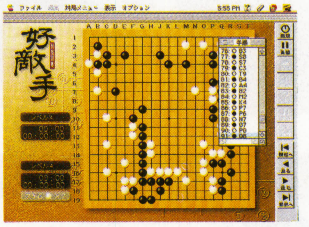


お弁当屋さんシミュレーション『あの素晴しい弁当を二度三度』の続編。料理から湯気が出る，だしの調合が可能といった，ラーメン屋ならではの新機能を採用。対戦も可能になっている。

前号追補タイトル

Macintosh版 対局囲碁 好敵手

5／23 ■システムソフト ■囲碁 ■12,800円 ■CD-ROM

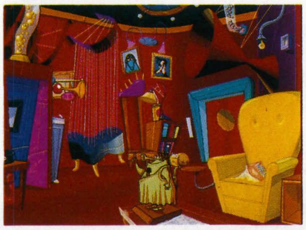


［Windows95から移植］大会で好成績を残しているアルゴリズムの最新版を搭載した囲碁。ヘルプ，地合い分析，棋譜へのコメント入力など，支援機能が充実している。音声は梅沢由香里プロ。

前号追補タイトル

クレイジー・ミュージック・ファクトリー

5／30 ■富士通 ■エンターテインメント ■6,600円 ■CD-ROM

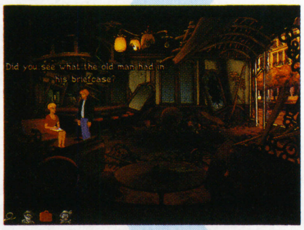


［海外から移植］3つの部屋を探険してさまざまな効果音やリズムを選び，それを組みあわせて曲を作る音楽ソフト。ステージでは，作った楽曲にあわせてバンドが演奏し，歌手が踊ってくれる。

日本語マニュアル付英語版／PowerMac専用

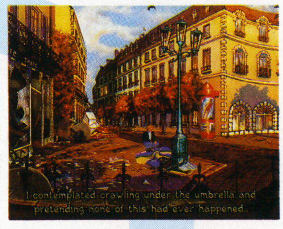
CIRCLE OF BLOOD
（サークル・オブ・ブラッド～謎の聖騎士）

5／16 ■ヴァージンインタラクティブ ■AVG ■8,800円 ■CD-ROM(2枚組)



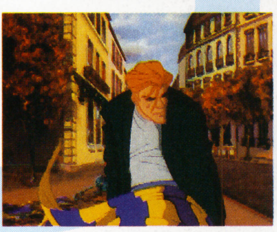
Did you see what the old man had in his briefcase?

アニメーター兼脚本家兼作曲家のフェロングの制作によるAVG。フランスを旅するアメリカ人観光客が，パリで爆破事件に巻き込まれることを契機に，カルト集団の陰謀に立ち向かっていく。



I contemplated crawling under the umbrella and pretending none of this had ever happened.

▶60人以上の登場人物、70以上の探索場所など、壮大な物語が楽しめる

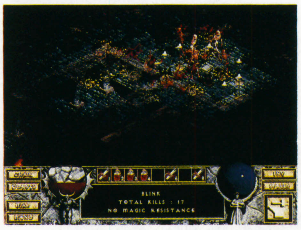


◀フル・アニメーションのムービーも18場面に用意。マウスのみの簡易操作だ

日本語マニュアル付英語版

DIABLO

6月 ■ソース ■ARPG ■オープン価格 ■CD-ROM



ランダムで自動生成されるダンジョンに潜り，敵を倒しながらアイテムを収集するアクションRPG。コンピュータとの対戦や通信対戦のほか，インターネット上でのマルチプレイも可能。

DataBase Macintoshシリーズ新作発売予定表

テレビ朝日で放映中のクイズ番組『パネルクイズ アタック25』が富士通パソコンシステムズによってゲーム化(Win95版も同時発売)。業社向けにピピンの後継機が発売される予定も。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
6月上旬	ロデムッチ	SLG	イタチョコシステム	3,500円
	TIE FIGHTER COLLECTOR'S CD MAC(マ)	3Dシューティング	マイクロマウス	9,800円
7月25日	ファンタズム	AVG	シエラ・パイオニア	11,800円
	むしむしQ	SLG	ベック／NHK	(予) 5,800円
7月予定	水滸伝～天導一〇八星	SLG	光栄	9,800円
	信長の野望・将星録	SLG	光栄	11,800円
	アイドル防衛隊ハミングバード ストライクバック	映像集	東宝	5,800円
	ドキドキ ON AIR(仮)	SLG	ボトムアップ	9,800円
8月予定	ときめきメモリアルスクリーンセーバー集Vol.3 らくがき絵具箱	スクリーンセーバー	コナミ	未定
夏頃予定	デスクトップライフ・シリーズII pinna「ピナ」Ver.1.0	SLG	オープンブック9003	未定
	★宇宙のランデヴ～RAMA	AVG	シエラ・パイオニア	9,800円
	我流競馬Ver.2.0	競馬予想	スコープ	(予)12,800円
	インターアクティブ人体百科 ヒューマンボディ2.0	データベース	DDPデジタルパブリッシング	12,800円
	ベルサイユ	AVG	ビクターソフト	未定
	音楽の散歩道 ～Promenade en Musique	エンターテインメント	富士通	6,500円
9月12日	★パネルクイズ アタック25	クイズ	富士通パソコンシステムズ	6,660円
9月中旬	クリック＆クリエイト	ツール	富士通	未定
9月予定	失われた文明II 古代オリエント文明の旅	教養	富士通	(予) 6,600円
秋頃予定	★すべての道はローマに通ずる ～帝国建設への野望	SLG	ITOCHU	未定
	仮面ライダー作戦ファイル 1	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	仮面ライダー作戦ファイル 2	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
97年予定	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
未定	アルファボンクファーム(仮)	教育	アスク講談社	5,800円
	私の傘のアメツチは	SLG	イタチョコシステム	5,500円
	ワード・ゲームズII	教育	eigo Media	9,950円
	リップス・ザ・エージェント#3 ～地球滅亡!?満期の日	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円
	★(タイトル未定)	スクリーンセーバー	波素館	7,500円

(PA)……ピピン対応／(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼パワーMac専用				
12月予定	囲碁	囲碁	ネクストン	未定
未定	ディセント2(仮)	3Dアクション	インタープレイ／EAV	8,800円
	卒業R ～グラデュエーションリアル(PA)	SLG	バンダイビジュアル	5,800円
▼ピピンアットマーク専用				
未定	ラインの黄金	教育	メディア・ファイブ	7,800円

■発売中止が決定した作品……●GE・TENIII(GE・TEN)●[ピピン専用]クローン・レンジャー(サイバーアーツ)●実機パチスロシミュレーター2(ネクストン)

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ハゲマルドン(セキサス)未定●けろっぴ デイ ホッパー(メガ・ウェブ)未定●ウェアウルフVSコマンチ2日本語版(マイクロマウス)5月上旬→5月2日●[ピピン専用]ぼのぐらし(アミューズ)未定●[ピピン専用]ドン・キウォーク(メディア・ファイブ)未定●タクティクス オウガ コンプリートワークス for Macintosh(クエスト)4月→6月●ときめきメモリアルスクリーンセーバー集Vol.2 うきうき弁当箱(コナミ)5月15日→7月3日●バーチャル・シアター・シリーズ⑨恋のゆくえ～The fabulous baker boys(サクセス)5月16日→5月30日●銀河英雄伝説スクリーンセーバーVol.2 for Macintosh(クエスト)3月28日→6月●SDガンダムウォーズ(バンダイ・デジタル・エンタテインメント)4月下旬→4月25日●ズッコケ三人組 ドラマ殺人事件(バンダイ・デジタル・エンタテインメント)4月下旬→4月25日

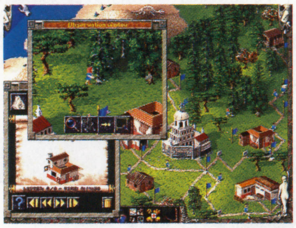
Master P120

DOS/Vパソコン

PERSONAL COMPUTER FOR DOS/V

セトラーズII

6/27 ■アートディンク ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM

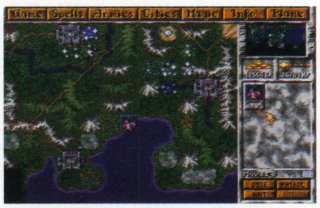


［海外から移植］ 未開の土地を開拓し，人々を定住させることを目的としたシミュレーション・ゲーム。プレイヤーは食べ物と住居を確保しながら，領土の拡大をめざす。

前号追補タイトル

マスター・オブ・マジック魔術書付き

5/2 ■ローカス ■SLG ■12,800円 ■CD-ROM

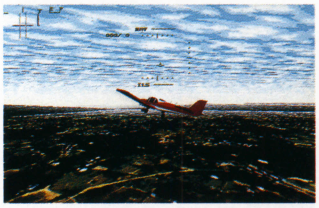


［海外から移植］ 『シヴィライゼーション』の発展形にあたるファンタジーSLG。強大な魔術師軍を率いて世界の覇権を争う。「手引書」と「魔術書」という2冊のヒント集が付属したタイプ。

前号追補タイトル

ジェットストリーム 2nd APPROACH

5/31 ■アクアシステム ■フライトSLG ■12,800円 ■CD-ROM

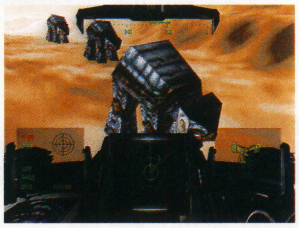


ジェット旅客機の操縦が体験できるフライトSLGの2作目。前作にくらべて離発着できる空港の数が大幅に増えた。追加機体3種のほか，オートパイロット機能などの新システムも搭載。

日本語マニュアル付英語版

SHATTERED STEEL特別版

2/28 ■P＆Aシェアウェア ■3Dアクション ■7,800円 ■CD-ROM

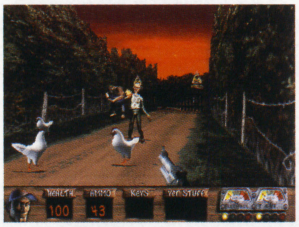


メカニカルなロボットが戦いをくり広げる，3Dタイプのアクション・ゲーム。コックピット視点での画面情報を頼りに敵を撃破していく。ミッションは全部で50，16人までのネット対戦が可能。

日本語マニュアル付英語版

REDNECK RAMPAGE

4/25 ■P＆Aシェアウェア ■3Dアクション ■6,800円 ■CD-ROM

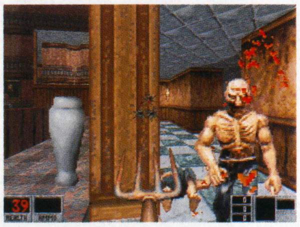


アメリカ南部の片田舎を舞台にした，痛快3Dアクション。レオナルドとブッパという2人の青年が主人公。画面上をニワトリが駆けまわったり，熊手を武器に戦ったりと，奇抜な世界観が特徴的。

日本語マニュアル付英語版

Blood

5/30 ■P＆Aシェアウェア ■3Dアクション ■7,800円 ■CD-ROM



いちど死んだにもかかわらず，ゾンビとなってよみがえった屍体が，三叉の矛を武器に，かたきである邪教集団や悪魔への復讐を開始する。ネットワークで8人，モデムでふたりまでの対戦が可。

DataBase DOS/Vパソコン新作発売予定表

『HEXEN2』などのP＆Aシェアウェアの予定が入ってきたため，多少盛況に。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
8月予定	アニモス（仮）	SLG	バンダイ	未定
	★CHASM（マ）	3Dアクション	P＆Aシェアウェア	（予）7,800円
夏頃予定	★HEXEN 2（マ）	3Dアクション	P＆Aシェアウェア	未定
	★SHADOW WARRIOR（マ）	3Dアクション	P＆Aシェアウェア	（予）7,800円
	ARMORED FIST 2 :MIA 2 ABRAMS（マ）	フライトSLG	マイクロマウス	9,800円
	EUROPEAN AIR WAR（マ）	フライトSLG	メディアクエスト	8,800円
秋頃予定	アーキメディアン・ダイナスティ（仮）	SLG	アートディンク	未定
97年予定	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	★LED WARS（マ）	3Dアクション	P＆Aシェアウェア	（予）7,800円
未定	ピンボール（仮）	ピンボール	ウィズ	未定

■発売中止が決定した作品……●CRWメタルジャケット（ウィズ）
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●COMANCHE3（マイクロマウス）5月上旬→5月2日●ウォークラフトII～暗黒大戦その後（ソース）5月17日→7月20日●アーク・オブ・タイム～刻の箱船（光栄）4月25日→5月16日

（マ）……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

NEC
98 INFORMATION

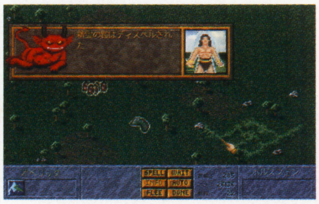
PC-9801/21シリーズ

PC-9801/21 SERIES

前号追補タイトル PC-9821専用

マスター・オブ・マジック魔術書付き

5/2 ■ローカス ■SLG ■12,800円 ■CD-ROM

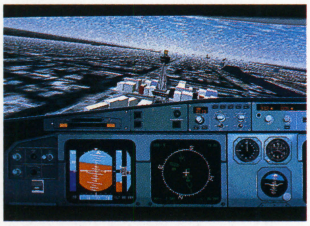


［海外から移植］ 14人いる魔導師のうちからひとりを選択し，真の魔道をきわめるべく世界征服にのり出す。ソフトのほか，攻略に便利な2冊の魔術書が付属している。DOS/Vとのハイブリッド。

前号追補タイトル PC-9821専用

ジェットストリーム 2nd APPROACH

5/31 ■アクアシステム ■フライトSLG ■12,800円 ■CD-ROM



ジェット旅客機操縦シミュレータとして好評だった『ジェットストリーム』のパワーアップ版。離発着可能な空港が8か所から35か所へと増え，操縦できる機体も新たに3機種が追加された。

DataBase PC-9801シリーズ新作発売予定表

来月には『ウォークラフトII』のユーティリティ・ソフトが発売される。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼PC-9801				
5月16日	フォトジェニック限定版（○）	AVG	サンソフト	8,900円
未定	時の伝説～フィアナの聖少女（※）	RPG	ジャパンホームビデオ	未定
	あにまーじゃんアマゾン	麻雀	ソニア	（予）8,800円
▼PC-9821（256色，CPU386以上が必要な作品）				
7月20日	★ウォークラフトII～暗黒大戦その後（○）	ユーティリティ	ソース	9,800円
未定	ピンボール（仮）	ピンボール	ウィズ	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スターベアラーズ（コスモスコンピューター）未定●囲碁IV（アスキー）未定●フォトジェニック（サンソフト）5月→5月16日●ウォークラフトII～暗黒大戦（ソース）5月3日→6月10日

（※）……ハードディスク専用／（○）……CD-ROM

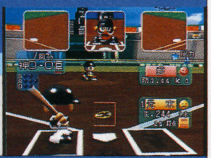
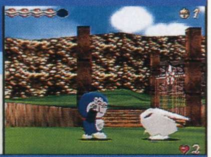
ニンテンドウ64

NINTENDO64

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

今月は『スターフォックス64』が初登場でトップの座をゲット。待たされただけあって，完成度はかなりのものだ。コナミを筆頭に，サードパーティの活躍が目立ってきたのはうれしいかぎり。

1	初登場	スターフォックス64		●任天堂	●3Dシューティング	●8,700円
2	前1位	実況パワフルプロ野球4		●コナミ	●野球	●8,900円
3	前3位	マリオカート64		●任天堂	●レーシング	●9,800円
4	前4位	ドラえもん～のび太と3つの精霊石		●エポック社	●アクション	●7,980円
5	前2位	ブラストドーザー		●任天堂	●アクション	●6,800円
6	↑前7位	ワンダープロジェクトJ2 ～コルロの森のジョゼット		●エニックス	●AVG	●9,800円
7	前5位	スーパーマリオ64		●任天堂	●アクション	●9,800円
8	↑再登場	栄光のセント・アンドリュース		●セタ	●ゴルフ	●9,800円
9	前8位	ヒューマングランプリ ～ザ・ニュージェネレーション		●ヒューマン	●レーシング	●9,800円
10	前6位	実況Jリーグ パーフェクトストライカー		●コナミ	●サッカー	●9,800円

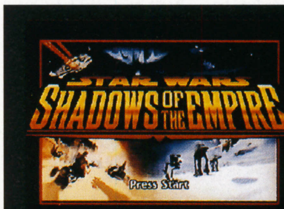
ブーム再燃

ニンテンドウ64で語られる，もうひとつのエピソード！

「スター・ウォーズ」といえば，いくら映画オンチな人でもタイトルくらいは聞いたことがあるはずだ。20年近く前に公開され，世界的大ヒットとなった同名映画が3Dシューティングとなってニンテンドウ64に登場する。

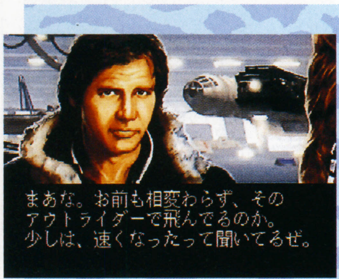
ゲームはシリーズ作品の「帝国の逆襲」と「ジェダイの復讐」のあいだに位置するオリジナル・ストーリーをもとに展開していく。賞金稼ぎに連れ去られたハン・ソロをさがし出すのが大きな目的だ。ダッシュ・レンダーというオリジナル・キャラクターが主人公だが，前述のハン・ソロ，ルークといった映画でおなじみの面々も登場するので，映画を見ていた人ならとくに楽しめることだろう。

最新作「スター・ウォーズ特別編」の公開で，ふたたび盛り上がる本シリーズ。映画鑑賞の前にプレイするのが，正しいファンというものだ。　（八巻将之）



スター・ウォーズ～帝国の影

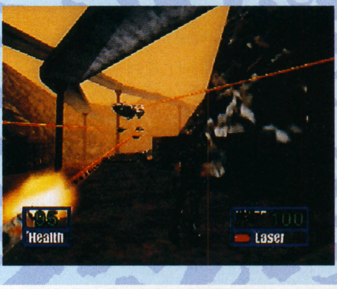
■任天堂　■3Dシューティング
■7,800円　■6月14日発売予定

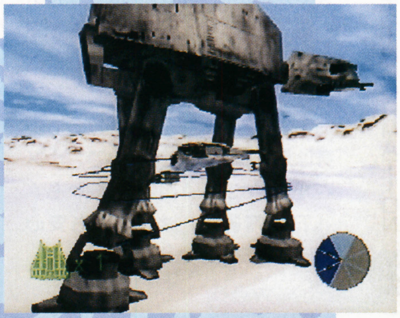


まあな。お前も相変わらず，その
アウトライダーで飛んでるのか。
少しは，速くなったって聞いてるぜ。

▲ハン・ソロ登場！　こんなビジュアル・シーンも用意されている

▼基本は3Dシューティング。光線飛び交うこの場面を突破できるか!?





▲マシンを使用しての戦闘も。写真は映画でおなじみのスノーウォーカー

©1996 LUCASFILM LTD. ALL RIGHT RESERVRED. LICENSED EXCLUSIVELY TO NINTENDO. STAR WARS AND SHADOWS OF THE EMPIRE ARE TRADEMARKS OF LUCASFILM LTD. USED UNDER AUTHORIZATION.

疾風のように！

人気シリーズ最新作！音速の騎士，N64に見参！

数あるシューティング・ゲームのなかでも根強い人気を持つ『ソニックウイングス』シリーズ。その最新作が，この『ソニックウイングスアサルト』だ。

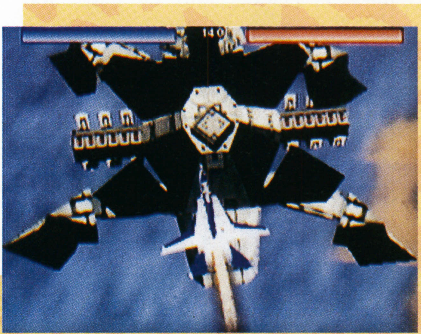
これまでのシリーズ作品から大きく変化したのは，本作が初の3Dシューティングであるという点。プレイヤーは性能の異なる4種類の機体の中から好みの機体を選択し，3Dスティックを使用してステージ内を自由に飛びまわるという，じつに爽快な作品となっている。

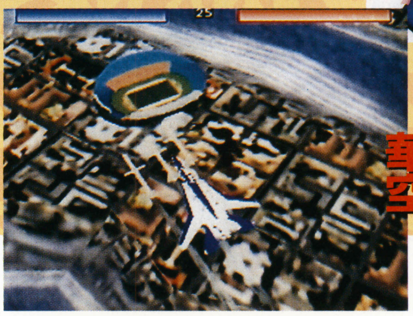
おもしろいのは味方側4機（プレイヤー1機＋CPU3機）vs敵側4機のドッグファイト・モードだ。この4機は出現してやられるだけというザコキャラではなく，プレイヤー機と同等の能力を持つ戦闘機。撃墜するためには味方機と強力して1機ずつ……というような深い戦略が必要となる。やみくもにショットを撃つだけでは，ステージ・クリアはむずかしいぞ。

SONIC WINGS ASSAULT

ソニックウイングスアサルト

■ビデオシステム　■3Dシューティング
■9,800円（予価）　■7月発売予定





▲▶東京上空を飛行するF-14の勇姿。右はステージ1のボス、スーパーXXだ

▲戦うアイドル真尾まおは健在。どんな形で参戦するかはまだ秘密

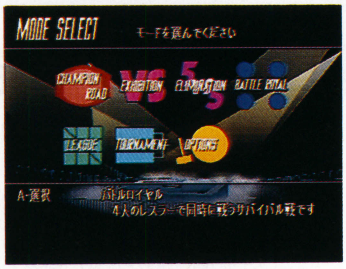
華麗なる空中戦!!

ファン感涙！ ドリーム・マッチが目白押し！プロレス界最強レスラー決定戦が開幕

本作は，PSで好評を博した『バーチャル・プロレスリング』をリニューアルしたものだ。

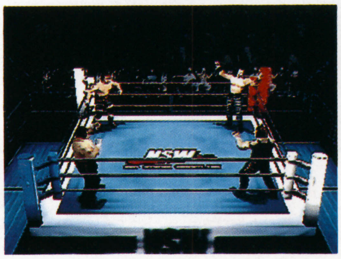
ゲーム中に登場する64人＋αのレスラーは実在の人気レスラーをモデルにしている。たとえばシューティング系のレスラーはロープに飛ばない，ルチャ・リブレ系のレスラーは空中殺法が得意というように，各選手の個性にこだわって作成されているのだ。

PS版では不可能だった4人同時プレイが可能になるなど，ゲーム部分もしっかりパワーアップされている。プロレス好きならチェックしておく必要があるぞ。



モードを選んでください

A-選択 バトルロイヤル
4人のレスラーで同時に戦うサバイバル戦です



◀▲上はバトルロイヤル時のゲーム画面。最大4人までの同時プレイが可能だが，人数が足りない場合はCPUが参加してくれるので安心だ。技や試合展開に応じてカメラ・アングルがベストの位置に切り替わる演出もグッド。臨場感はバツグン！

バーチャル・プロレスリング ウルトラバトルロイヤル(仮称)

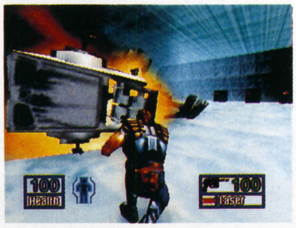
■アスミック ■プロレス
■価格未定 ■秋頃発売予定

今月の新作

今月の新作は3本のみとチョイ少なめ。映画公開と相まって盛り上がりそうな『スター・ウォーズ』が本命，対抗が『トラブルメーカーズ』といったところか？後者は2Dアクション・ゲームには定評のあるトレジャーが制作している。妙なノリを漂わせつつも中身はかなりの本格派なので，ナメてかかると痛い目を見るかも。『The麻雀64』は初心者も安心の麻雀シミュレーションだ。

スター・ウォーズ～帝国の影

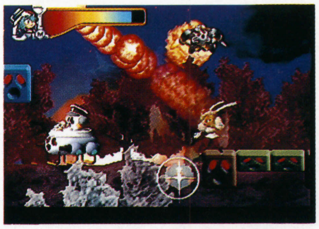
6／14 ■任天堂 ■3Dシューティング
■7,800円 ■96メガ・カートリッジ



［海外から移植］同名映画をオリジナル・ストーリーでゲーム化。宇宙，空中，水中など，変化に富んだ計10ステージがプレイヤーを待ち受ける。映画でおなじみのキャラクターやシーンも多数登場。

ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ

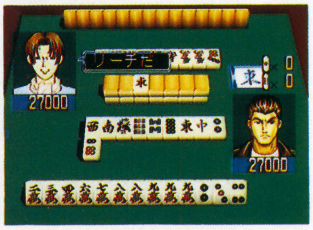
6／27 ■エニックス ■アクション
■8,900円 ■64メガ・カートリッジ



つかむ，振るといった独特のアクションで敵を倒しつつ，ステージ・クリアをめざすコミカル・アクション・ゲーム。主人公マリナをはじめとする登場キャラの声は5人の有名声優が担当している。

雀豪シミュレーション The麻雀64

6／下 ■ビデオシステム ■麻雀
■9,800円(予価) ■64メガ・カートリッジ



個性的な16キャラとの対局が楽しめる3D視点の麻雀ゲーム。2&4人打ちが可能で，牌譜記録機能や自分の打ち筋を特定のキャラに覚えさせる「打ち筋記憶システム」などが搭載されている。

DataBase ニンテンドウ64新作発売予定表

イマジニアの『リーズン(仮)』が『キラッと解決！64探偵団』にタイトル決定。『がんばれゴエモン5』は128メガになった。先月紹介した，5月発売予定だったセタの2作品は，発売日が未定に変更されている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
7月18日	マルチレーシング チャンピオンシップ	レーシング	イマジニア	7,900円
7月予定	森田将棋64	将棋	セタ	未定
	レブ・リミット	レーシング	セタ	未定
	ソニックウイングスアサルト	3Dシューティング	ビデオシステム	（予）9,800円
8月1日	麻雀放浪記クラシック	麻雀	イマジニア	8,900円
8月7日	がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり	アクション	コナミ	8,900円
8月予定	64大相撲(仮)	相撲	ボトムアップ	未定
夏頃予定	キラッと解決！64探偵団	ボードゲーム	イマジニア	未定
	3D格闘(仮)	対戦格闘	イマジニア	未定
	魔法聖紀エルテイル	RPG	イマジニア	未定
	飛龍の拳ツイン	対戦格闘	カルチャーブレーン	未定
	トップギア・ラリー	レーシング	ケムコ	未定
	ヨッシーアイランド64(仮)	アクション	任天堂	未定
	ミッション・インポッシブル	AVG	パック・イン・ソフト	未定
	Jリーグイレブンビート1997	サッカー	ハドソン	未定
	爆ボンバーマン	アクション	ハドソン	未定
	パワーリーグ64(仮)	野球	ハドソン	未定
9月予定	エアロゲイジ	レーシング	アスキー	未定
11月予定	カメレオン・ツイスト	アクション	日本システムサプライ	未定
秋頃予定	バーチャル・プロレスリング ウルトラバトルロイヤル(仮)	プロレス	アスミック	未定
	Jリーグダイナマイトサッカー64	サッカー	イマジニア	8,900円
	シムシティ2000(仮)	SLG	イマジニア	未定
12月予定	ハイパーオリンピック イン ナガノ(仮)	アクション	コナミ	未定
97年予定	プロ麻雀 極64	麻雀	アテナ	未定
	超時空要塞マクロス アナザー・ディメンション(仮)	フライトSLG	トミー	未定
	ゼルダの伝説64(仮)	ARPG	任天堂	未定
	新日本プロレス闘魂炎導 ～Brave spirits	プロレス	ハドソン	未定
	デュアルヒーローズ	対戦格闘	ハドソン	未定
	スーパーロボットスピリッツ	対戦格闘	バンプレスト	未定
	フライトシミュレータ(仮)	フライトSLG	ビデオシステム	未定
98年春頃予定	ジャングル大帝	AVG	任天堂	未定
未定	ヘクセン	3Dアクション	ゲームバンク	（予）8,800円
	ブレード＆バレル	3Dシューティング	ケムコ	未定
	新・格闘～バトルダンサーズ(仮)	対戦格闘	コナミ	未定
	ドラキュラ3D(仮)	アクション	コナミ	未定
	キャバリーバトル3000	レーシング	日本システムサプライ	未定
	F-ZERO64(仮)	レーシング	任天堂	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	カービィのエアライド(仮)	アクション	任天堂	未定
	ゴールデンアイ 007(仮)	3Dシューティング	任天堂	未定
	ゴルフ(仮)	ゴルフ	任天堂	未定
	バギーブギー(仮)	アクション	任天堂	未定
	ボディハーベスト(仮)	アクション	任天堂	未定
	マザー3～キマイラの森(仮)	RPG	任天堂	未定
	マリオRPG2(仮)	RPG	任天堂	未定
	金田一少年の事件簿(仮)	未定	ハドソン	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●Cu-On-Pa(クオンパ)(T＆Eソフト)未定●ワイルドチョッパーズ(セタ)5月30日→未定●雷のごとく～超高速囲碁(セタ)5月中旬→未定

セガサターン

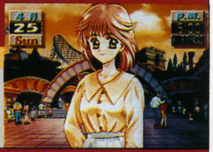
SEGASATURN

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

今月のランキングは，ダントツの強さを見せてエルフの『下級生』がトップに立った。『ファーストウインドウ』は限定版だったため，各地で行列ができたとか。もちろん即日完売になったそうだ。

1 下級生



初登場

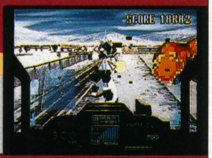
- ●エルフ
- ●SLG
- ●7,800円

2 クォヴァディス2 〜惑星強襲オヴァン・レイ

初登場

- ●グラムス
- ●SLG
- ●6,800円

3 機動戦士Zガンダム前編〜ゼータの鼓動



初登場

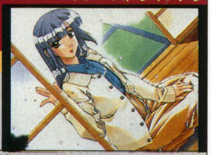
- ●バンダイ
- ●3Dシューティング
- ●6,800円

4 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression

前1位

- ●セガ
- ●AVG
- ●6,800円

5 センチメンタルグラフティ・ファーストウインドウ



初登場

- ●NECインターチャネル
- ●エンターテインメント
- ●2,980円

6 前3位 **花組対戦コラムス**

- ●セガ
- ●アクションパズル
- ●5,800円

7 前4位 **プロ野球グレイテストナイン'97**

- ●セガ
- ●野球
- ●5,800円

8 ^前9位 **ザ・コンビニ〜あの町を独占せよ**

- ●ヒューマン
- ●SLG
- ●5,800円

9 前5位 **新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）**

- ●セガ
- ●AVG
- ●2,800円

10 前8位 **アドバンスド・ワールド・ウォー 千年帝国の興亡**

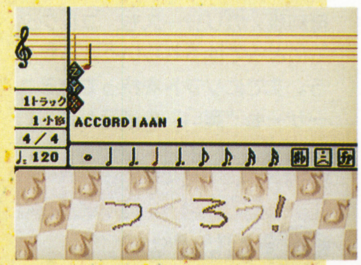
- ●セガ
- ●SLG
- ●6,800円

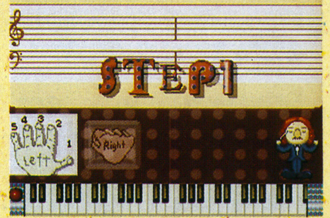
今日から音楽家

サターンでピアノやキーボードの練習ができる

新規参入のワカ製作所から発売される『サターンミュージックスクール』は，楽譜がわからない初心者でも楽しめる音楽ソフトだ。

最大の特徴は，MIDIに対応したキーボードを接続して，演奏の練習ができるという点。初心者用から上級者用まで12段階のレッスンが用意されていて，プレイヤーの演奏を判定してくれるのだ。自分のレベルや欠点がわかり，効果的な練習ができるというわけ。ほかにも，パッドを使って作曲や曲のアレンジができるモードや，音楽に関連した3つのミニゲームも収録されているぞ。（白川大輔）





◀▲こういった画面で，ミュージックの先生が親切に教えてくれるのだ。楽譜制作や演奏の編集，再生などができるので，作曲ツールとしても使えるぞ

収録作品はこの20曲!!

残酷な天使のテーゼ
フライ・ミー・トゥー・ザ・ムーン
アウトラン「マジカルサウンドシャワー」
ルパン3世
ブレードランナー
シング／カーペンターズ
クリスマス・イブ／山下達郎
ロビンソン／スピッツ
サムデイ／佐野元春
島唄／ザ・ブーム
まちぶせ／荒井由美
サウンド・オブ・サイレンス／サイモン&ガーファンクル
戦場のメリークリスマス
イン・ザ・ムード
別れの曲
スモーク・オン・ザ・ウォーター／ディープパープル
ホワッツ・ゴーイン・オン／マービン・ゲイ
ウィズアウト・ユー／マライア・キャリー
サー・デューク／スティービー・ワンダー
星に願いを(When you wish upon a star)

▲「新世紀エヴァンゲリオン」のテーマ曲からユーミン，マライア・キャリーまで，ジャンルはさまざまだ。これらの曲を練習したり，アレンジしたりできる

SATURN MUSIC SCHOOL
今度こそ弾ける!
サターンミュージックスクール
弾こう
つくろう
おまけ

サターン ミュージックスクール

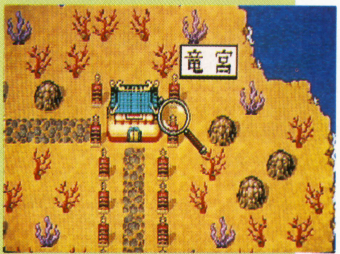
■ワカ製作所　■ツール
■8,800円　■7月24日発売予定
※MIDIインターフェイス同梱

大金をつかめ!!

あの桃太郎たちが大江戸を舞台にあばれまくるぞ!!

ハドソンの『桃太郎電鉄』が，ついにサターンに登場する。その名も『桃太郎道中記』。舞台が江戸時代にタイムスリップしているのだ。江戸時代ということで，基本の移動は徒歩に，特急・新幹線といった高速移動はカゴや人力車に変更された。イベントも時代劇のような雰囲気になっているぞ。

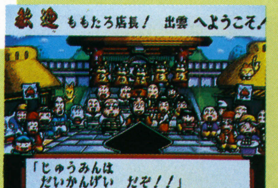
おなじみキングボンビーは，そのご先祖様「ボンビー大魔王」として登場。これまで以上の悪行を見せてくれるのだ。新マップとして国後，樺太，唐，対馬などが追加され，さらに竜宮城や鬼が島も出現する。最初から高額の所持金を持てる江戸っ子モードや，関所，富くじなど新システムも満載なので，腕に自身のある『桃鉄』フリークも油断できないぞ。



▲竜宮城へは当然亀で行く。何が待っているんだろう？　ちなみに音楽はタケカワユキヒデが担当している

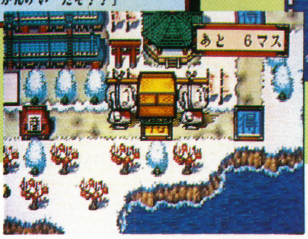
桃太郎道中記

■ハドソン　■ボードゲーム
■価格未定　■7月発売予定

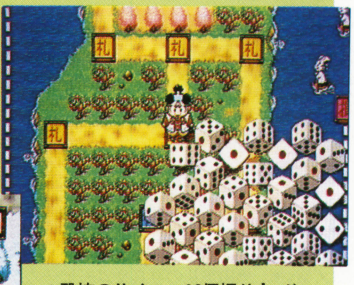


「じゅうみんは
だいかんげい　だぞ！！」

◀目的地をめざすという基本ルールは同じ



▶お金の単位も円から両になっているぞ



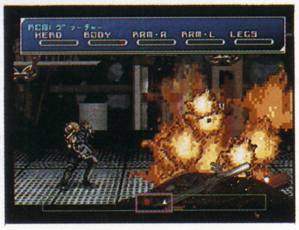
▲恐怖のサイコロ30個振り！　ボンビー大魔王はデーモン小暮が演じる

今月の新作

SLGとRPGが豊富な今月。とくにSLGは，戦略ものから恋愛ものまでそろっているので，SLGファンはチェックしておくように。『ソニックジャム』や『マジカルドロップIII～とれたて増刊号』といった有名どころにも注目したい。また，『サクラ大戦限定復刻版』のリリースも，コレクターにとってはうれしいところだろう。すでにソフトを持っているユーザーも“買い”の逸品だ。

サイバードール 復刻版

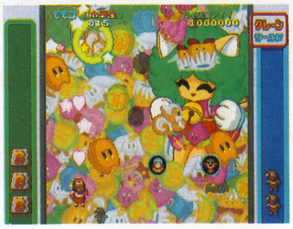
6/6 ■アイマックス ■RPG
■3,900円 ■CD-ROM


HEAD BODY ARM・R ARM・L LEGS

ZERO・CITYを舞台に展開する近未来RPG。従来のような経験値によるレベルアップではなく，敵のパーツを奪い取ることで強くなっていく。韮沢　靖がキャラクター・デザインを担当。

ゲーム天国

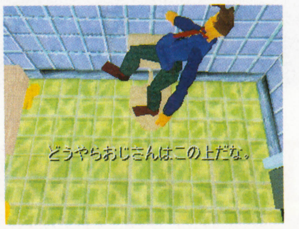
6/6 ■ジャレコ ■シューティング
■5,800円／7,800円(極楽パック)
■CD-ROM



［アーケードから移植］同名のコミカル・シューティングに，新キャラクターの「ジェネシス3」やオリジナル・ステージを加えたパワーアップ版。極楽パックにはオリジナル・ビデオが同梱される。

ウェルカムハウス

6/13 ■イマジニア ■AVG
■6,800円 ■CD-ROM

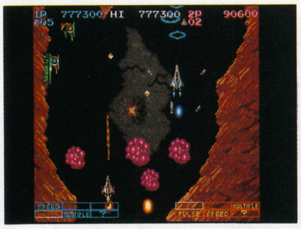


どうやらおじさんはこの上だな。

［プレイステーションから移植］さまざまなギャグやユーモアが盛り込まれたアクションAVG。主人公キートンとなり，叔父であるアンクルに会うため，トラップの仕掛けられた館を探検する。

沙羅曼蛇デラックスパック プラス

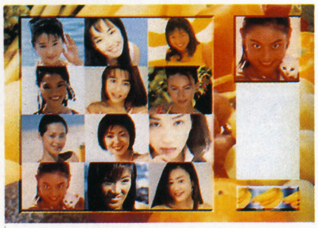
6/19 ■コナミ ■シューティング
■価格未定 ■CD-ROM


1P 777300 HI 777300 2P 90600
SPEED MULTIPLE PULSE SPEED MULTIPLE

［アーケードから移植］『グラディウス』シリーズから派生した『沙羅曼蛇』『ライフフォース』『沙羅曼蛇2』の3作を完全移植。オープニングにはオリジナル・ムービーが収録されている。

プラドルDISC 特別編 キャンペーンガール'97

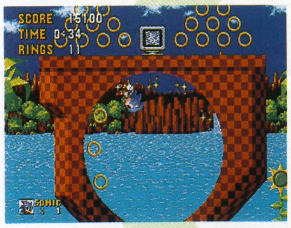
6/20 ■Sada Soft ■データベース
■3,000円 ■CD-ROM



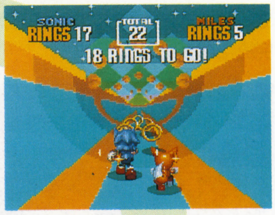
10名以上の'97年度キャンペーンガールたちを紹介するデータベース。キャンペーン用に撮影された水着ショットなどの静止画像のほか，彼女たちの動きを収録したムービーを見ることもできる。

ソニックジャム

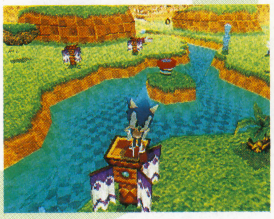
6/20 ■セガ ■アクション
■4,800円 ■CD-ROM


SCORE 15100
TIME 0:34
RINGS 11
SONIC × 1

［メガドライブから移植］同社の『ソニック』シリーズ4本をカップリングした作品。「タイムアタックモード」や，ソニックの資料が見られる「ソニックワールド」などを追加している。


SONIC RINGS 17
TOTAL 22
MILES RINGS 5
18 RINGS TO GO!

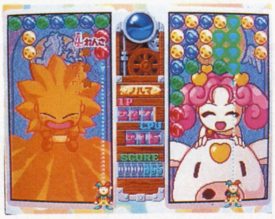
▶マルチコントローラーに対応。『1』ではスピンダッシュも可能になった



◀「ソニックワールド」では、キャラの歴史やイラストなどを閲覧できる

マジカルドロップIII ～とれたて増刊号

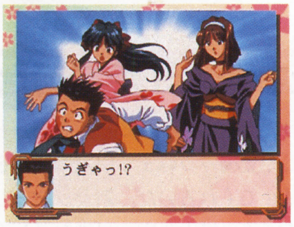
6/20 ■データイースト ■アクションパズル
■5,800円 ■CD-ROM



［ネオジオから移植］同名パズルゲームの第3弾。マジカルドロップを手に入れるため敵と戦う「おはなしモード」，サイコロをふってゴールをめざす「すごろくモード」など，4つのモードを搭載。

サクラ大戦　限定復刻版

6/20 ■セガ ■AVG+SLG
■8,800円 ■CD-ROM

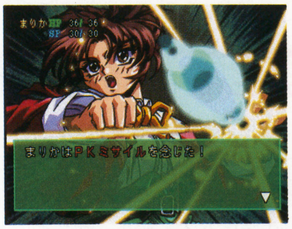


うぎゃっ!?

SECA大賞受賞記念として，同名SFロマンの特別限定版(Bタイプ)を復刻。“太正時代”を舞台に，国家転覆をもくろむ黒之巣会と，帝国華撃団の少女たちとの戦いを描く。マウスパッドつき。

マリカ～真実の世界

6/20 ■ビクターソフト ■RPG
■5,800円 ■CD-ROM

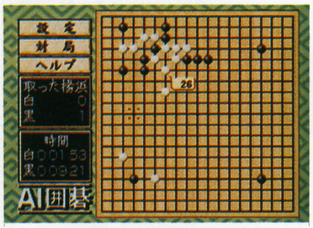

まりか HP 36/36 SP 30/30

まりかはPKミサイルを念じた！

さまざまな能力を持つ3人の少女と，国際的なテロ組織「真実の徒」との対決を描いたサイキック・サスペンスRPG。戦闘シーンには各キャラの行動がアニメで表示されるシステムを採用している。

AI囲碁サターン版

6/20 ■アスキーサムシンググッド ■囲碁
■6,800円 ■CD-ROM


設定
対局
ヘルプ
取った揚浜
白 0
黒 1
時間
白00153
黒00921
AI囲碁

［パソコンから移植］同社『AI囲碁』シリーズの最新作。CPUの実力を4段階から選ぶことができる。ヒント機能や，石を配置してから対局を開始する機能，対2P戦モードなどが特徴。

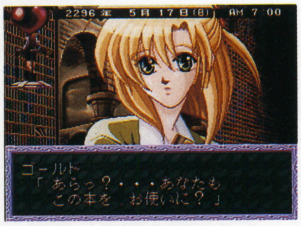
プラドルDISC vol.4 黒田美礼

6/27 ■Sada Soft ■写真集
■3,000円 ■CD-ROM

グラビア・アイドルを起用するシリーズ第4弾。黒田美礼の写真やムービーのほか，彼女に関するクイズや，直筆の答えが見られる「黒田美礼Q&A」など，魅力をあますところなく紹介する。

だいすき♥

6/27 ■ギャガ・コミュニケーションズ ■SLG
■6,800円(予価) ■CD-ROM(2枚組)

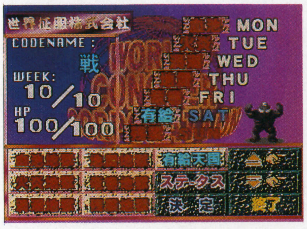

2296年 5月17日(日) AM 7:00

ゴールルト
「あらっ？・・・あなたも
この本を　お使いに？」

連邦軍士官学校に入学したプレイヤーが，学園生活を通して女の子たちとの恋の駆け引きを楽しむ育成&恋愛SLG。サイド・ストーリーや攻略ヒントを収録した「おまけCD-ROM」が付属。

ゲームウェアVol.5

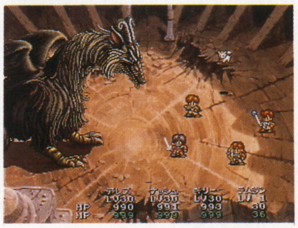
6/27 ■ゼネラル・エンタテイメント ■ディスクマガジン
■2,980円 ■CD-ROM(2枚組)


世界征服株式会社
CODENAME:
戦
WEEK: 10/10
HP 100/100
MON TUE WED THU FRI SAT
有給
有給天国
ステータス
決定
終了

同社の情報誌CD-ROM第5弾。ミニゲームなど前号からのコンテンツ充実はもちろん，『サクラ大戦』や『バーチャファイター3』の攻略ビデオの一部を紹介するコーナーも収録している。

ルナ～シルバースターストーリー MPEG版

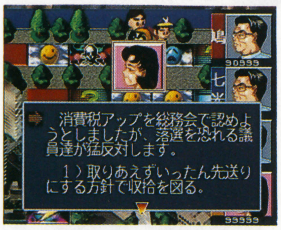
6/27 ■角川書店／ゲーム アーツ ■RPG
■6,800円(予価) ■CD-ROM



すでに発売されている同名タイトルのMPEG対応版。アニメーションのサイズがフル画面に変更されたほか，オリジナル・カードが同梱される。プレイにはビデオCDが再生できる環境が必要。

政界立志伝～よい国・よい政治

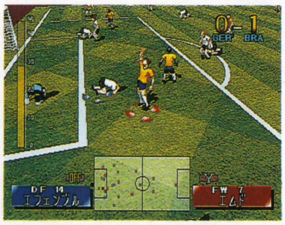
6／27
■BMGジャパン　■ボードゲーム
■5,300円　■CD-ROM


消費税アップを総務会で認めようとしましたが、落選を恐れる議員達が猛反対します。
1）取りあえずいったん先送りにする方針で収拾を図る。

政治家となり日本を統治するボードゲーム。日常的なイベントが待つ市民マップ，献金や贈賄などが渦巻く議員マップなどをクリアして総理大臣になると，細川隆一郎が評価を下してくれる。

ワールドエボリューションサッカー

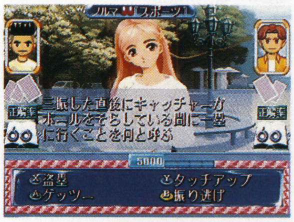
6／27
■アスミック　■サッカー
■5,800円　■CD-ROM


0-1
GER BRA
DF 14
エフェンブル
FW 7
エムド

2P対戦の駆け引きを追求したサッカー・ゲーム。各選手にリアルタイムで命令を出し，さまざまな戦術を組み立てることができる。「パーティーモード」では最大4人までの同時プレイが可能。

クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡

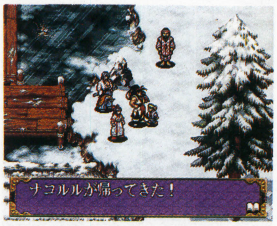
6／27
■カプコン　■クイズ
■5,800円　■CD-ROM


三振した直後にキャッチャーがボールをそらしている間に一塁に行くことを何と呼ぶ
5000
盗塁
タッチアップ
ゲッツー
振り逃げ

［アーケードから移植］ルーレットを止めて進んでいく，すごろく形式の恋愛クイズゲーム。7人の女の子たちと仲良くなり，彼女たちの持つクリスタルの力を借りて魔王復活を阻止することが目的。

真説サムライスピリッツ武士道烈伝

6／27
■SNK　■RPG
■6,800円　■CD-ROM

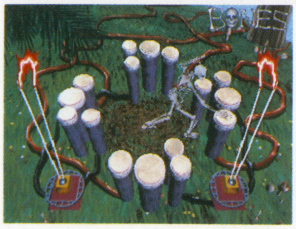

ナコルルが帰ってきた！

格闘ゲーム『サムライスピリッツ』をRPG化。覇王丸，ナコルルなど6人から主人公が選べ，キャラによってストーリー展開が変化する。戦闘では必殺技のコマンドを入力して戦うことも可能。

コンビニ販売専用

mr.BONES

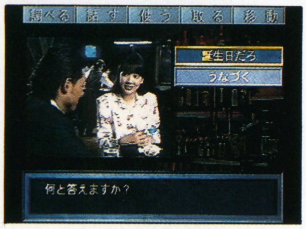
6／27
■セガ　■アクション
■5,800円　■CD-ROM(2枚組)



主人公が骨という，独特の雰囲気を持ったアクション。ギターを弾いて観客を魅了させる，骨をバウンドさせてアイテムを集めるなど，ユニークなステージが20以上用意されている。

ムーンクレイドル

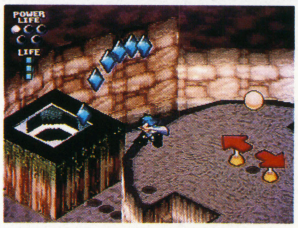
6／27
■パック・イン・ソフト　■AVG
■6,800円　■CD-ROM


調べる
話す
使う
取る
移動
誕生日だろ
うなずく
何と答えますか？

［3DOから移植］随所に実写ムービーを取り入れたサイキックAVG。探偵・根来悟朗は，依頼された仕事の調査を進めているうちに，奇妙な連続失踪事件に巻き込まれてしまう。飯田譲治が原案を担当。

ウィリー・ウォンバット

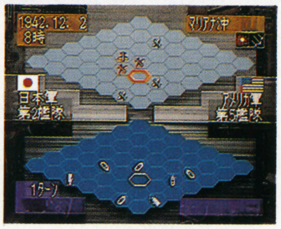
6／27
■ハドソン　■アクション
■5,800円(予価)　■CD-ROM


POWER
LIFE
LIFE

理想的な管理社会「プリズン」から逃亡しようとするウィリーの活躍を描く。リアルタイムで画面を回転させるアラウンド・クォーター・ビュー・システムを採用，迫力の映像展開が楽しめる。

提督の決断III

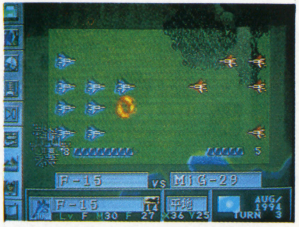
6／27
■光栄　■SLG
■9,800円　■CD-ROM


1942.12.2
8時
マリアナ沖
日本軍
第2艦隊
アメリカ軍
第5艦隊
1ターン

［パソコンから移植］太平洋戦争をテーマにした同名SLGの第3弾。日本海軍・アメリカ海軍のいずれかの司令長官となり，上司から与えられた作戦を遂行する。海上，空の2層にわかれた戦場が特徴。

大戦略 ストロングスタイル

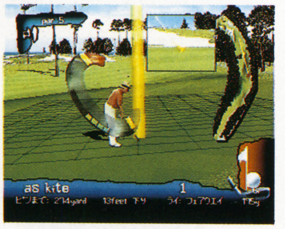
6／下
■OZクラブ　■SLG
■6,800円　■CD-ROM


F-15
vs
MiG-29
F-15
AUG/1994
TURN 3

『大戦略』シリーズの最新作。『大戦略IV』と『現代大戦略EX』を融合させたシステムになっている。マップ・エディタ機能や，解説をしてくれる「サルでもわかるモード」などが付属。

PGAツアー'97

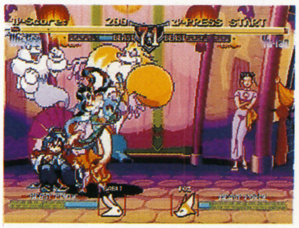
6／20
■エレクトロニック・アーツ・ビクター
■ゴルフ　■5,800円　■CD-ROM


par 5
as kite
1
ピンまで: 214yard
13feet 下り
ライ: フェアウエイ

［海外から移植］実在のコースで，全米のトップ・プレイヤーたちと腕を競う。練習ができる「プラクティス」，58人のプロ・ゴルファーと戦う「トーナメント」など，多彩なゲームモードを収録。

羅媚斗（ラビット）

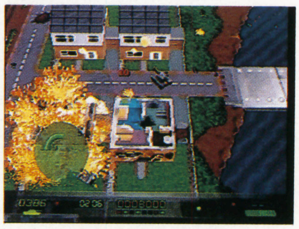
6／27
■エレクトロニック・アーツ・ビクター
■対戦格闘　■5,800円　■CD-ROM


PRESS START
71

8人のユニークなキャラが登場する対戦格闘。ゲージをタメることで召喚できる守護神的存在“獣神”が特徴で，試合に勝って相手の獣神を奪い，組み合わせることでより強力な攻撃が可能になる。

マス・デストラクション
～お父さんもできるソフト

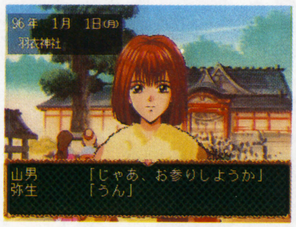
6月
■BMGジャパン　■アクション
■5,800円　■CD-ROM



第三次世界大戦を舞台にしたアクション・シューティング。プレイヤーは同盟国軍の核兵器使用を阻止するため，共和国軍の戦士となって司令部から与えられたミッションを遂行していく。

エンジェルグラフィティS
～あなたへのプロフィール

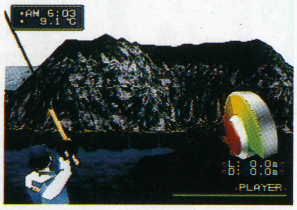
6／27
■ココナッツジャパンエンターテイメント
■SLG　■6,800円(予価)　■CD-ROM


96年 1月 1日(月)
羽衣神社
山男　「じゃあ、お参りしようか」
弥生　「うん」

［プレイステーションから移植］まつもと泉がキャラクター・デザインを担当している恋愛SLG。高校2年生の始業式から3年生のクリスマスまでの約2年を通して，女の子と仲良くなることが目的。

トップアングラーズ

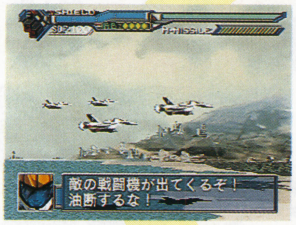
6月
■ナグザット　■フィッシング
■5,800円　■CD-ROM


AM 6:03
9.1 ℃
L: 0.0m
D: 0.0m
PLAYER

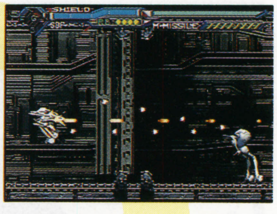
3Dポリゴンを使用したフィッシング・ゲーム。自由に釣りが楽しめる「フリーフィッシング」，魚やフィールド，テクニックを解説してくれる「インフォメーション」など3つのモードを搭載。

超時空要塞マクロス
～愛・おぼえていますか

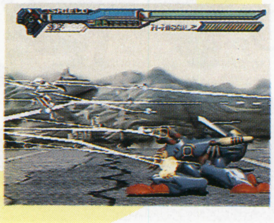
6／6
■バンダイビジュアル　■シューティング
■6,800円(予価)　■CD-ROM(2枚組)


SHIELD
H-MISSILE
敵の戦闘機が出てくるぞ！
油断するな！

同名の劇場アニメを題材にしたシューティング・ゲーム。プレイヤーは3タイプに変型できる可変戦闘機バルキリーをあやつり，未知の敵に挑む。描き下ろしのアニメーションCGも収録。


SHIELD
H-MISSILE

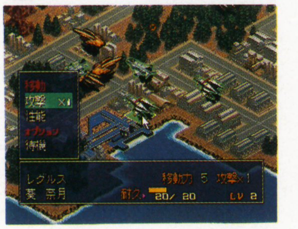
▶ステージは、宇宙空間や敵艦の内部、地球などから構成されている


SHIELD
H-MISSILE

◀ステージをクリアすると、劇場版の名場面を再現したムービーで物語が展開

はるかぜ戦隊Vフォース

6／27
■ビング　■SLG
■5,800円　■CD-ROM（3枚組）

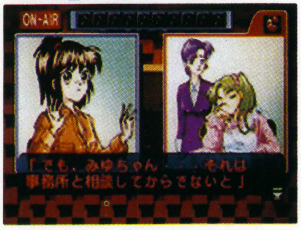


［プレイステーションから移植］それぞれ異なる能力を持つ3人の姉妹を指揮して敵を倒すウォーSLG。各ステージに設定された条件をクリアしていく。なめらか，かつ流麗なアニメーションが特徴。

前号追補タイトル

フリートーク・スタジオ
～マリの気ままなおしゃべり

5／9
■メディアエンターテイメント　■SLG
■5,800円（赤パッケージ／青パッケージ）
■CD-ROM

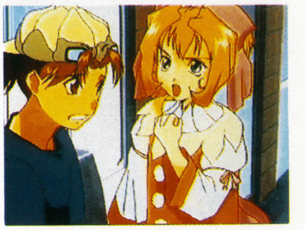


ラジオ番組のDJとなり，人気アイドルにテーマ曲を歌ってもらうのが目的。國府田マリ子などの声優陣を起用し，DJはフルボイスで出力される。特典の異なる赤・青の2パッケージを発売。

前号追補タイトル

キューブバトラー アンナ未来編

5／23
■やのまんゲームズ　■デジタルアニメ
■5,800円　■CD-ROM

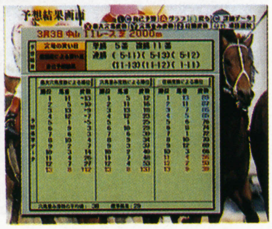


アニメとパズルを融合させた同名デジタルアニメ第2弾。戦闘シーンでは，面にキャラが描かれている立方体をセットし，グラフィックを完成させる。今回は前作のサブキャラ，アンナが主人公。

前号追補タイトル

ダービーアナリスト

5／30
■メディアエンターテイメント　■競馬予想
■6,800円　■CD-ROM



［パソコンから移植］回収率173%を誇る，中央競馬専用の万馬券予想ソフト。入力された出走データをもとに，予想プログラムを使用して，本線連勝と穴馬連勝，合計12種類の予想をしてくれる。

DataBase セガサターン新作発売予定表

エニックスが，サターン参入第1弾となるAVG『セツ風の島物語』を公開。アトラスからは『真・女神転生デビルサマナー』の続編などが発表された。『ルームメイト～井上涼子』は夏休みバージョンが登場する。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
7月4日	★ファイターズヒストリーダイナマイト（RAM）	対戦格闘	セガ	5,800円
	★ファイターズヒストリーダイナマイト（拡張RAMカートリッジ同梱版）（RAM）	対戦格闘	セガ	7,800円
7月10日	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1～虹色の青春	AVG	コナミ	（予）4,800円
7月11日	アルバムクラブ	その他	ソシエッタ代官山	未定
	サンダーフォースV	シューティング	テクノソフト	6,800円
	サンダーフォースV スペシャルパック	シューティング	テクノソフト	7,800円
	バルクスラッシュ	3Dシューティング	ハドソン	5,800円
7月18日	デザエモン２（DEZA２）	ツール	アテナ	5,800円
	デザエモン２（DEZA２）初回限定マウスパック	ツール	アテナ	7,800円
	マーヴル・スーパーヒーローズ	対戦格闘	カプコン	5,800円
	悠久幻想曲	SLG	メディアワークス	（予）5,800円
7月24日	サターンミュージックスクール	ツール	ワカ製作所	8,800円
7月25日	プリンセスクラウン	ARPG	アトラス	5,800円
	プリルラ	アクション	エクシングエンタテイメント	（予）4,800円
	バイオハザード	AVG	カプコン	4,800円
	★バーチャコップ２ 限定バーチャガンセット	ガン・シューティング	セガ	6,800円
	ラストブロンクス	対戦格闘	セガ	5,800円
	スーパーロボット大戦F	SLG+RPG	バンプレスト	6,800円
	ナイトゥルース３～二つだけの真実	デジタルコミック	レイアップ	5,800円
7月31日	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	SLG	メディアクエスト	（予）5,800円
7月下旬	スレイヤーズろいやる	SLG+RPG	角川書店／ESP	未定
	★プラドルDISC Vol.5 藤崎奈々子	写真集	SadaSoft	3,000円
	ルパン三世クロニコル（仮）	データベース	Spike	5,800円
7月予定	ボイスファンタジア	AVG	アスク講談社	6,800円
	同級生２	AVG	NECインターチャネル	7,900円
	出動！ミニスカポリス	エンターテインメント	Sada Soft	未定
	★DX人生ゲームII	ボードゲーム	タカラ	5,800円
	サイドポケット３	ビリヤード	データイースト	5,800円
	桃太郎道中記	ボードゲーム	ハドソン	未定
	ラングリッサーIV（仮）	SLG+RPG	メサイヤ	5,800円
	ラングリッサーIV スペシャルパッケージ（仮）	SLG+RPG	メサイヤ	6,800円
	リアルサウンド～風のリグレット	AVG	ワープ	6,400円
8月1日	ロックマンX４	アクション	カプコン	5,800円
8月7日	ガンフロンティア	シューティング	エクシングエンタテイメント	（予）4,800円
8月8日	★天下制覇	SLG	イマジニア	6,800円
	ぱにっくちゃん	AVG	イマジニア	6,800円
	★ぱにっくちゃん～初回限定キャラクターBOX	AVG	イマジニア	7,800円
	★ファイナリスト	3Dシューティング	ギャガ・コミュニケーションズ	5,800円
	反射ですぱーく！	その他	ジーク	5,800円
	VIRUS（ウイルス）	AVG	ハドソン	未定
	古伝降霊術 百物語	AVG	ハドソン	未定
8月上旬	落ちゲー・デザイナー 作ってポン！	ツール	パック・イン・ソフト	5,800円
8月下旬	ワンダー３	オムニバス	エクシングエンタテイメント	（予）5,800円
8月予定	南方珀堂登場	AVG	アトラス	5,800円
	魔法少女プリティサミー～恐るべし身体測定！核爆発５秒前!!	デジタルコミック	NECインターチャネル	6,800円
	爆れつハンターR	RPG	キングレコード	5,800円
8月予定	WHIZZ（ウィズ）	アクション	バンダイビジュアル	5,800円
	奥菜 恵 恋のサマーファンタジー in宮崎シーガイア	SLG	バンダイビジュアル	5,800円
	ダークシード２	AVG	バンダイビジュアル	5,800円
	メックウォリア２	3Dアクション	バンダイビジュアル	5,800円
夏頃予定	★キリングタイム	3Dシューティング	アクレイムジャパン	5,800円
	バトルスポーツ	スポーツ	アクレイムジャパン	5,800円
	デザイア	AVG	イマジニア	未定
	卒業S	SLG	NECインターチャネル	（予）6,800円
	黒の断章	AVG	OZクラブ	6,300円
	御意見無用～アナーキー・イン・ザ・ニッポン	対戦格闘	ケイエスエス	5,800円
	プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ２	データベース	Sada Soft	3,800円
	フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定
	忍者じゃじゃ丸くん～鬼斬忍法帖	アクション	ジャレコ	5,800円
	冒険活劇モノモノ	RPG	翔泳社	未定
	AZEL～パンツァードラグーンRPG	RPG	セガ	未定
	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！２（仮）	サッカーSLG	セガ	未定
	アサルトリグス	3Dシューティング	ソフトバンク	5,800円
	ドゥーム	3Dアクション	ソフトバンク	5,800円
	プレイマルレイジ	格闘アクション	ソフトバンク	3,800円
	街	サウンドノベル	チュンソフト	5,800円
	★ルームメイト～井上涼子 in Summer Vacation	SLG	データム・ポリスター	5,800円
	シルエット・ミラージュ	アクション	トレジャー	未定
	究極タイガーII PLUS	シューティング	ナグザット	5,800円
	マイドリーム～オンエアーが待てなくて	SLG	日本クリエイト	未定
	仙窟活龍大戦 カオスシード	SLG	ネバーランドカンパニー	未定
	ハークスアドベンチャー	RPG	BPS	（予）5,800円
	ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを	RPG	ヒューマン	未定
	ビーチでリーチ（仮）	麻雀	毎日コミュニケーションズ	（予）5,800円
	★激突甲子園	野球SLG	魔法株式会社	5,800円
	ライフスケイプ２ ボディーバイオニクス～驚異の小宇宙 人体	アクション	メディアクエスト	5,800円
	タクティカル ファイター	SLG	メディアリング	未定
	ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」	AVG	リバーヒルソフト	未定
9月上旬	エドワード・ランディ	アクション	エクシングエンタテイメント	（予）4,800円
9月予定	イメージファイト+Xマルチプライ	シューティング	エクシングエンタテイメント	（予）4,800円
	フェイクダウン（仮）	AVG	システムサコム	未定
	パチスロ完全攻略（仮）	パチスロ	日本シスコン	（予）6,800円
	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	シューティング	バンプレスト	（予）5,800円
11月予定	ファルコムクラシックス	ARPG	日本ビクター	5,800円
	ファルコムクラシックス初回限定版	ARPG	日本ビクター	6,800円
秋頃予定	ギルティ・ギア	対戦格闘	アークシステムワークス	5,800円
	ジーベクター	3Dシューティング	ITOCHU	未定
	★ティンクルスタースプライツ	シューティング	ADK	未定
	★セツ風の島物語	AVG	エニックス	未定
	カルドセプト	ボードゲーム	大宮ソフト	未定
	X-MEN vs. ストリートファイター	対戦格闘	カプコン	未定
	きゃんきゃんバニーエクストラ	AVG	キッド	未定
	マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	（予）7,800円

（RAM）……拡張RAMカートリッジ専用／（M）……モデム対応／★……今月DataBaseに初登場した新作

This is COOL
PROJECT SONIC
SONIC TEAM PRESENTS

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
秋頃予定	ソロ・クライシス	SLG	クインテット	未定
	リブン～ザ・セキュール・トゥ・ミスト	AVG	サンソフト	未定
	スーチーパイアドベンチャー ～ドキドキ♥ナイトメア	AVG	ジャレコ	未定
	ウィザードリィネメシス(仮)	RPG	ショウエイシステム	未定
	セガ・ツーリングカー チャンピオンシップ	レーシング	セガ	未定
	ゼルドナーシルト	SLG+RPG	セガ	(予) 7,800円
	デッドオアアライブ	対戦格闘	テクモ	未定
	R?MJ(仮)	AVG	バンダイ	未定
	雀じゃん恋しましょ	麻雀／花札	ビスコ	未定
	英雄志願～Gal Act Heroism	RPG	マイクロキャビン	6,800円
	HOP STEP あいどる★	SLG	メディアエンターテイメント	6,800円
	レイヤーセクションII	シューティング	メディアクエスト	未定
12月12日	マリア(仮)	AVG	アクセラ	6,800円
12月予定	速攻生徒会(仮)	未定	バンプレスト	(予) 5,800円
97年予定	ウィザーズハーモニー 2	SLG	アークシステムワークス	4,900円
	スノークイーン	絵本	アリアドネ メディア	4,800円
	JリーグエキサイトステージV I	サッカー	エポック社	未定
	モトクロス(仮)	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	バーチャル・シアター・シリーズ① 天国に行けないパパ	教養	サクセス	6,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ② ボーイズ・ライフ	教養	サクセス	6,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ③ インターセプター	教養	サクセス	6,800円
	真髄・碁仙人(仮)	囲碁	J・ウイング	(予) 8,900円
	バロック	RPG	スティング	未定
	幻の魚	SLG	ソフトオフィス	未定
	ジュンクラシック(仮)	ゴルフ	T＆Eソフト	未定
	スチームハーツ	シューティング	TGL	7,800円
	ファラドゥーン ザ・レジェンド・オブ・ドラゴンキャッスル	ARPG	パイオニアLDC	未定
	銀河お嬢様伝説ユナ 3 ～ライトニング・エンジェル	SLG	ハドソン	未定
	★金田一少年の事件簿(仮)	AVG	ハドソン	未定
	ドリームスクウェア 山田まりや	エンターテインメント	ビデオシステム	(予) 3,800円
冬頃予定	七つの秘館～戦慄の微笑	AVG	光栄	未定
	ディスクステーション サターン	ディスクマガジン	コンパイル	(予) 1,980円
	魔導物語	RPG	コンパイル	(予) 5,800円
	★モデルタレントプロダクション ・ティーンズクラブ	SLG	ダイキ	未定
未定	パチンコ倶楽部	パチンコ	I.S.C.	未定
	NHLブロックアウェイ	アイスホッケー	アクレイムジャパン	未定
	オールスターベースボール	野球	アクレイムジャパン	5,800円
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	音楽ツクール かなでーる 2	ツール	アスキー	(予) 5,800円
	ダービースタリオン(仮)	競馬SLG	アスキー	未定
	あすか120%リミテッド	対戦格闘	アスク講談社	未定
	★デビルサマナー ソウルハッカーズ	RPG	アトラス	未定
	★RONDE～輪舞曲	未定	アトラス	未定
	プロピンボール	ピンボール	イマジニア	未定
	サムライスピリッツ天草降臨(RAM)	対戦格闘	SNK	未定
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (RAM)	対戦格闘	SNK	未定
	センチメンタル・グラフティ	AVG+RPG	NECインターチャネル	未定
	ドラゴンナイト 4	SLG	NECインターチャネル	未定
	モンスターメーカー ～ホーリーダガー(仮)	SLG	NECインターチャネル	(予) 6,800円
	ドラゴンナイト	RPG	エルフ	未定
	神罰 人生の意味	SLG	ガイナックス	未定
	デジタルピンボール ～ラストグラディエーターズver.9.7	ピンボール	KaZe	未定
	魔法学園ルナ！	RPG	角川書店／ESP	(予) 6,800円
	ルナ～エターナルブルー	RPG	角川書店／ゲーム アーツ	未定
	X 2	シューティング	カプコン	未定
	スーパーアドベンチャー ロックマン	AVG	カプコン	未定
	ストリートファイターコレクション(仮)	対戦格闘	カプコン	未定
	ダンジョンズ＆ドラゴンズ® コレクション(仮)	格闘アクション	カプコン	未定
	バイオハザード 2	AVG	カプコン	未定
	ガングリフォン 2 (仮)	3Dアクション	ゲーム アーツ	未定
	グランディア	RPG	ゲーム アーツ	未定
	ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康	教育	光栄	6,800円
	ヴァンダルハーツ ～失われた古代文明	RPG	コナミ	未定
	幻想水滸伝	RPG	コナミ	未定
	コントラ～レガシー・オブ・ウォー	アクション	コナミ	未定
	実況パワフルプロ野球'97開幕版	野球	コナミ	未定
	ときめきメモリアルSelection 2 (仮)	その他	コナミ	未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol. 2 ～彩(あやどり)ラブソング	AVG	コナミ	未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol. 3	AVG	コナミ	未定
	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	アクションパズル	コナミ	未定
	リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	ガンシューティング	コナミ	未定
	タクティクスフォーミュラワン	ボードゲーム	ザ・マンブリーズ	未定
	バーチャル・シアター・シリーズ④ ゾンビ	教養	サクセス	6,800円
未定	バーチャル・シアター・シリーズ⑤ サンドロット	教養	サクセス	6,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ⑥ 愛の果てに	教養	サクセス	6,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ⑦ 恋のゆくえ	教養	サクセス	6,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ⑧ スイッチング・チャンネル	教養	サクセス	6,800円
	現代大戦略ストライクス	SLG	システムソフト	未定
	X-JAPAN 2	エンターテインメント	セガ	未定
	ソニック・ザ・ファイターズ(仮)	対戦格闘	セガ	未定
	バーチャファイター 3	対戦格闘	セガ	未定
	ハート・オブ・ダークネス	アクション	セガ	未定
	オフロード	レーシング	ソフトバンク	3,800円
	超フラッピー	アクションパズル	デービーソフト	5,800円
	東京幻夢大学(仮)	SLG	ナグザット	未定
	日常ちゃ惨事!?～吉永家の一週間	ガンシューティング	ナグザット	未定
	もってけたまごスペシャル(仮)	アクション	ナグザット	未定
	マイドリーム～オンエアーが待てなくて	SLG	日本クリエイト	未定
	スーパー301SQ.(スクォードロン)(仮)	SLG	日本物産	未定
	テラクレスタ3D	シューティング	日本物産	5,800円
	V.R.麻雀(仮)	麻雀	日本物産	未定
	USドラッグチャンプ(仮)	レーシング	日本物産	未定
	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」 ヒマラヤ編	SLG	NETYOU	未定
	大江戸ルネッサンス	SLG	パック・イン・ソフト	未定
	エアーコマンダー	フライトSLG	バンプレスト	(予) 5,800円
	オベリスク ～プロジェクト・オスカーを遂行せよ	AVG	BMGジャパン	6,800円
	スワッグマン	アクション	ビクターソフト	未定
	ダンジョン・マスター(仮)	RPG	ビクターソフト	未定
	かもめ大作戦～女神たちのささやき	SLG	ビング	未定
	バックガイナー～よみがえる勇者たち	SLG	ビング	未定
	★パチンコファイター	パチンコ	プレ・ステージ	未定
	スタートリング・オデッセイ I ～ブルーエボリューション	RPG	レイフォース	未定
	スタートリング・オデッセイII ～魔竜戦争	RPG	レイフォース	未定
	スタートリング・オデッセイIII ～ミレニアムの聖戦	RPG	レイフォース	未定

■発売中止が決定した作品……●ナイスショット(アクレイムジャパン)●バーチャル・シアター・シリーズ②愛しすぎて(サクセス)●バーチャル・シアター・シリーズ⑤嵐が丘(サクセス)

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●クレイジーイワン(ソフトバンク)未定●紫炎龍(童)6月27日●アモック(光栄)未定→6月20日●きゅー爆っく(アクティビジョン・ジャパン)未定●リターンファイアー(ソフトバンク)夏頃●太平洋の嵐2～疾風の艨艟(イマジニア)6月13日●GRANDREAD(バンプレスト)5月下旬→10月●わくわく7(サンソフト)6月20日●インパクトレーシング(ココナッツジャパンエンターテイメント)5月下旬→6月6日●エーベルージュ(タカラ)5月16日→5月30日●クライムウェーブ(ヴァージンインタラクティブ)5月16日→6月27日●ゼロヨンチャンプDooZy-J Type-R(メディアリング)5月下旬→6月20日●ディ・サード(タカラ)5月下旬→5月30日●デジタルアンジュ～電脳天使SS(徳間書店インターメディア)5月30日→6月20日●フィッシング甲子園II(キングレコード)5月→5月30日●ブレイクポイント(パック・イン・ソフト)5月16日→6月27日●日本プロ麻雀連盟公認 道場破り(ナグザット)5月下旬→5月30日

手始めは"SONIC"シリーズの集大成だ！

SONIC JAM™
SEGASATURN

© SEGA ENTERPRISES,LTD.1997

ソニックジャム：6月20日発売予定　4,800円［アクション］

全世界で大ブレイクした超音速アクションゲーム「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」が長い沈黙を破りついにセガサターンに登場!!本家ソニックチームが手掛けるプロジェクトソニック第1弾は、過去にメガドライブで発売されたシリーズの代表4作品をカップリング。セガサターン版オリジナル要素も加わり、ファンならずとも必見の1本だ!!

'97年末、最新作もベールを脱ぐ…

株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00(祝祭日除く)

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

SEGASATURN™
希望小売価格 ¥20,000(税別)

プレイステーション

PLAYSTATION

HOT 10

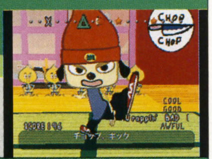
今月の売れ筋ソフト

『I.Q』が2か月連続の1位を達成したほか，2位に『パラッパ』が浮上するなど，人気作品のいきおいは衰えていないようだ。新作では『ザ・コンビニ』『新テーマパーク』といった経営SLGがランク入りした。

1 I.Q～インテリジェントキューブ

前1位
- ●ソニー・コンピュータエンタテインメント
- ●アクションパズル
- ●4,800円

2 パラッパラッパー


CHOP CHOP
COOL
GOOD
BAD
AWFUL
SCORE 196
チョップ，キック

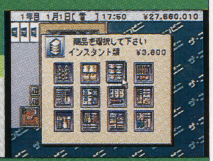
↑前4位
- ●ソニー・コンピュータエンタテインメント
- ●アクション
- ●4,800円

3 ファイナルファンタジーVII

見習いパイロット（LV3）
「あわわわわ！
話しかけないでくださいっ！」

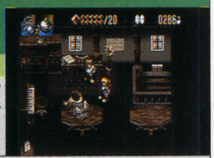
前3位
- ●スクウェア
- ●RPG
- ●6,800円

4 ザ・コンビニ～あの町を独占せよ


1年目 1月1日[晴] 17:50 ¥27,660,010
商品を選択して下さい
インスタント麺 ¥3,600

初登場
- ●ヒューマン
- ●SLG
- ●5,800円

5 アランドラ



初登場
- ●ソニー・コンピュータエンタテインメント
- ●ARPG
- ●5,800円

6 初登場 ストリートゲームス'97
- ●SCE Inter
- ●レーシング
- ●5,800円

7 前2位 SDガンダム Gセンチュリー
- ●バンダイ
- ●SLG
- ●6,800円

8 初登場 首都高バトルR
- ●GENKI
- ●レーシング
- ●5,800円

9 前7位 ゼビウス3D/G⁺
- ●ナムコ
- ●シューティング
- ●5,800円

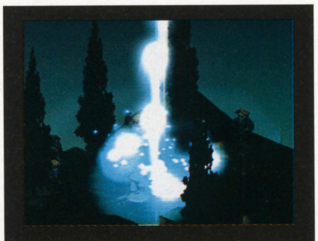
10 初登場 新テーマパーク
- ●エレクトロニック・アーツ・ビクター
- ●SLG
- ●5,800円

獅子の戦い！ 初夏の暑さをぶっ飛ばす！期待の新作『FFT』登場

いまや国民的RPGと言っても過言ではない『FF』シリーズの外伝的SLG『ファイナルファンタジータクティクス』が今月登場する。シリーズではじめてのシミュレーションRPGというスタイルになっているものの，ジョブやアビリティの組み合わせや登場人物が織りなすドラマティックなストーリー展開は，これまでの『FF』シリーズの伝統を受け継いでいるぞ。

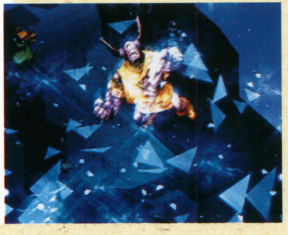
最大のウリである戦闘シーンでは“4Dバトル”と呼ばれるシステムを採用している。具体的には，前後・左右・上下の空間軸に加えて，時間の概念が大きく影響をおよぼすようになっているのだ。これにより，いままでにない新しい戦術が生まれてきている。タイトルの『～タクティクス』はダテではないのだ。

新たな方向性を見いだし，新天地へと進化した『FF』シリーズ。その真価は実際にプレイして確かめてくれ。　（曳地哲司）

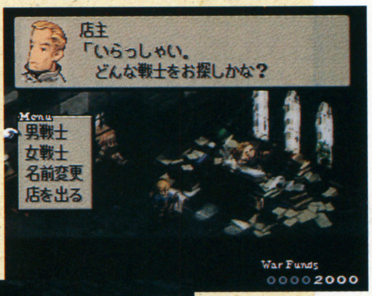


ファイナルファンタジー タクティクス

■スクウェア　■SLG+RPG
■6,800円　■6月20日発売予定



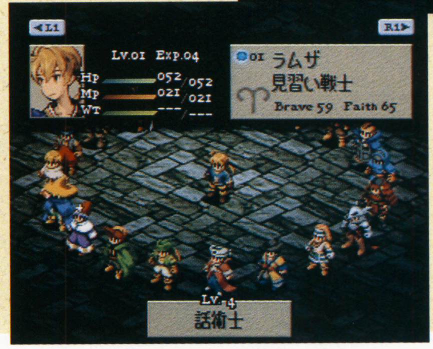
▲『FF』シリーズ初登場の召喚魔法クリュプスが炸裂！



店主
「いらっしゃい。
どんな戦士をお探しかな？」

Menu
男戦士
女戦士
名前変更
店を出る
War Funds
00002000

▲ゲームが進むにつれて，イヴァリースの歴史に隠された多くの英雄たちの活躍が明かされていく……


L1
R1
Lv.01 Exp.04
HP 052/052
MP 021/021
WT ---/---
01 ラムザ
見習い戦士
Brave 59 Faith 65
Lv.4
話術士

▲◀おなじみのジョブは全20種類以上、アビリティに至っては全400種類以上が用意されている。また、傭兵を雇うことも可能になったのだ

今月の新作

今月は総タイトル数23本と，いつもより発売本数が少ない。しかし，『ファイナルファンタジータクティクス』『ゼロ・ディバイド2』などの目玉作品も多いのだ。

大海信長伝 GE・TEN II

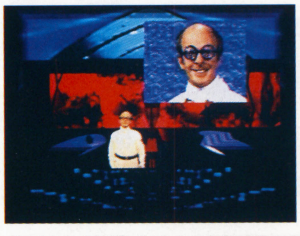
6/6　■アイマックス　■SLG
■6,800円　■CD-ROM

明帝国 守備隊
攻撃軍 河尻秀隆

［パソコンから移植］本能寺の変で死んだはずの織田信長が，本当は生きていたという設定の歴史戦略SLG第2弾。プレイヤーは信長の立場で行動し，史実とはちがった歴史を歩むことが可能。

クァンタム・ゲート1～悪魔の序章

6/6　■スターフィッシュデータ　■AVG
■5,800円　■CD-ROM



［海外から移植］リアルな実写映像と美しいCGを併用したSFアドベンチャー。地球の環境破壊を修復すべく実行されたエデン計画に隠された，政府機関の陰謀と計画の謎を解きあかしていく。

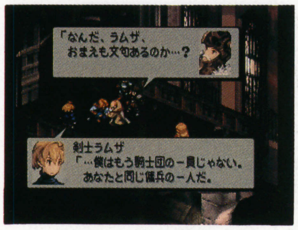
バウンティソード・ファースト

6/6　■パイオニアLDC　■RPG
■5,800円　■CD-ROM

「バウンティソード・トリロジー」と銘打った3部作の第1弾。以前発売されたスーファミ版に改良を加えて再構成しており，リアルタイムで進行する戦闘シーンも大幅にパワーアップされた。

ファイナルファンタジータクティクス

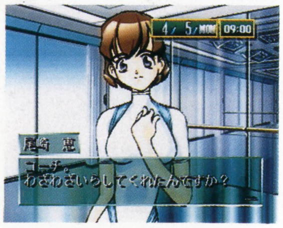
6/20 ■スクウェア ■SLG+RPG
■6,800円 ■CD-ROM


「なんだ、ラムザ、おまえも文句あるのか…？」
剣士ラムザ
「…僕はもう騎士団の一員じゃない。あなたと同じ傭兵の一人だ。」

『FF』シリーズの世界観をもちいたシミュレーションRPG。新たな戦闘システムに加え，20種類以上のジョブと400種類以上のアビリティが採用されており，個性的なキャラクター育成が楽しめる。

メタルエンジェル3

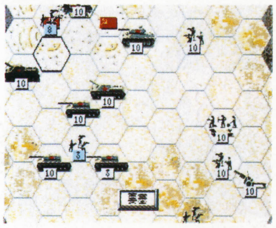
6/13 ■パック・イン・ソフト ■SLG
■6,500円 ■CD-ROM



主人公の女の子たちを立派なファイターに育てあげる育成SLG最新作。500以上ものイベント・シーンが用意されている。山崎和佳奈，野上ゆかな，桑島法子など総勢18名の声優を起用。

アライドジェネラル

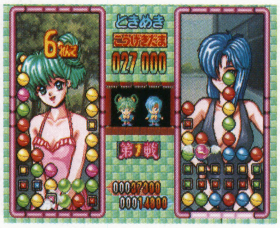
6/13 ■エクシングエンタテイメント ■SLG
■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］第二次世界大戦を題材にした戦略SLG。連合国軍を率いて連戦し，枢軸国軍を駆逐していくキャンペーン・モードのほか，収録された39本のシナリオを自由に遊べるモードも用意。

ときめきメモリアル対戦とっかえだま

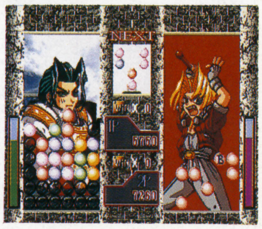
6/19 ■コナミ ■アクションパズル
■5,800円（予価） ■CD-ROM



『ときめきメモリアル』のキャラを使ったパズル第2弾。下からせり上がってくる玉を入れ替えて，同色を3個以上つなげていく。対戦前にはデモが挿入される。クイズ形式のひらめきモードが初登場。

パズルアリーナ闘神伝

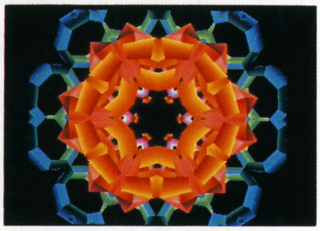
6/20 ■タカラ ■アクションパズル
■4,800円 ■CD-ROM



3D対戦格闘『闘神伝』のキャラクターを使った落ちものパズルが登場。5色ある玉のうち同色を3個以上並べれば消える。一発逆転の必殺技を使用できる「オーバードライブゲージ」も搭載。

BABY UNIVERSE

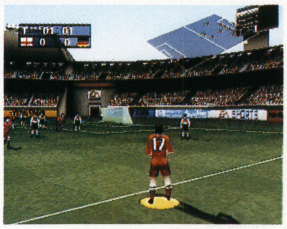
6/20 ■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■4,800円 ■CD-ROM



藤井フミヤがプロデュースするインタラクティブ・ソフト。ジュエルと呼ばれるさまざまな形の物体を万華鏡のように画面に写し出して，動きや回転を変えることで，不思議な映像を鑑賞できる。

FIFAサッカー'97

6/20 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター
■サッカー ■5,800円 ■CD-ROM

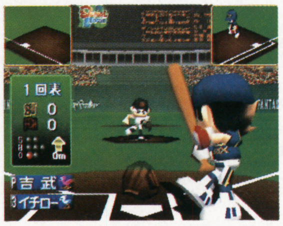


「EAスポーツ」ブランドの人気サッカー・ゲーム最新作。実在の全257チームにEAカスタムの8チームを加えた合計4,200名以上の選手が登場。試合ルールやカメラワークを自由に設定できる。

コンビニ販売専用

デジカルリーグ

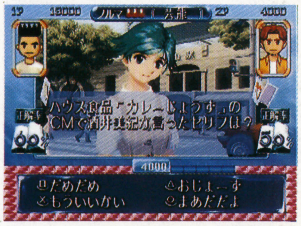
6/20 ■アクエス ■野球
■5,800円 ■CD-ROM



セ・パ両リーグのチーム&選手がすべて実名で登場する野球ゲーム。高低の2ラインを基準に投打を行なう2×3Dシステムの採用で，リアルな攻防が楽しめる。連続したカメラワークも特徴。

クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡

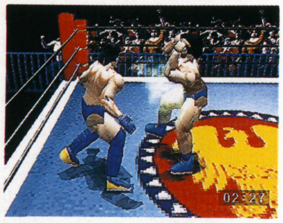
6/27 ■カプコン ■クイズ
■5,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］恋愛アドベンチャーとクイズを融合させた人気作品を移植。キャラクターの全セリフを音声化，新ジャンルの追加，ルーレットオフモードの収録など，各所を強化している。

週刊プロレス監修 プロレス戦国伝

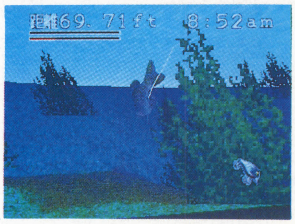
6/27 ■ケイエスエス ■プロレスSLG
■5,800円 ■CD-ROM



社長兼エース・レスラーとなってプロレス団体を運営するSLG。日本プロレス界40年の歴史を背景に，好みのスタイルの団体を創設して，最終的に統一チャンピオンをめざす。週刊プロレスが監修。

スーパーブラックバスX

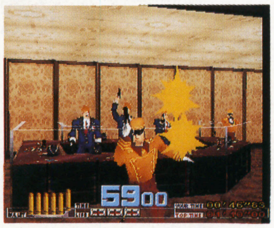
6/27 ■スターフィッシュデータ ■フィッシング
■5,800円 ■CD-ROM



アメリカの元プロ・アングラー，ハンクパーカーの協力でブラックバス釣りをリアルに再現したフィッシング・ゲーム。湖上と水面下の2視点を切り替えて，迫力あるファイト・シーンが楽しめる。

タイムクライシス+ガンコン

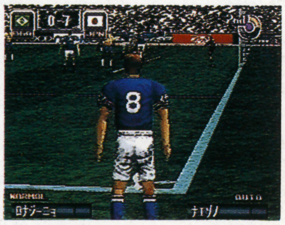
6/27 ■ナムコ ■ガン・シューティング
■7,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］“隠れる”というアクションが特徴の同名作品を移植。腕前に応じて展開が変化するスペシャル・ステージを新収録している。銃型コントローラ「ガンコン」がセット。

フォーメーションサッカー'97
~The roud to France

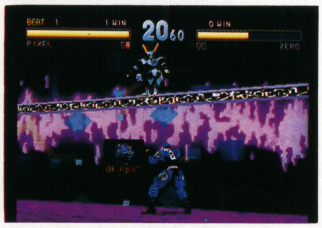
6/27 ■ヒューマン ■サッカー
■5,800円（予価） ■CD-ROM



'98年のワールドカップ・フランス大会を題材にしたサッカー。チームごとに独自のフォーメーション・データを持たせることで特徴的な選手の動きを再現するポジションサポートシステムを採用。

ゼロ・ディバイド2

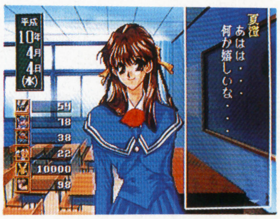
6/27 ■ズーム ■対戦格闘
■5,800円 ■CD-ROM



攻勢プログラム同士が戦う3D対戦格闘の続編。画面表示を60分の1秒にすることで，なめらかな動きを実現している。ステージが多角形状になったり，高さのちがう壁が設置されるなどの新要素も。

初恋ばれんたいん

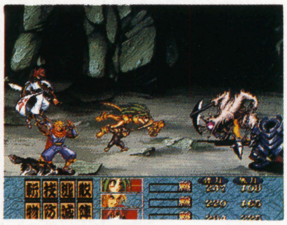
6/27 ■ファミリーソフト ■SLG
■5,800円 ■CD-ROM



高校2年生からの2年間で女の子たちと想いを育む恋愛SLG。制限時間内ならば自由に行動できたり，手紙や電話のやりとりで好感度を段階的に高めていくといった斬新なシステムを採用している。

真説サムライスピリッツ武士道烈伝

6/27 ■SNK ■RPG
■6,800円 ■CD-ROM



ネオジオの対戦格闘ゲームをRPG化。奥義（必殺技）を格闘ゲーム同様にコマンド入力で発動できるのが最大の特徴。天草四郎時貞，羅将神ミヅキとの戦いを描いた2シナリオが収録されている。

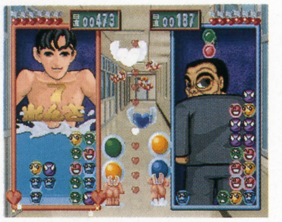
トータルNBA'97

6／27 ■SCE Inter ■バスケットボール ■4,800円(予価) ■CD-ROM

［海外から移植］NBAの試合をリアルに再現したバスケットボール。AI機能を採用することで，選手が状況に適応した行動をとるようになった。マルチタップを使用して最大8人までのプレイが可能。

STRESSLESS LESSON ～れすれす

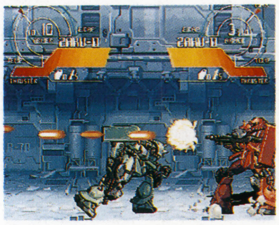
6／27 ■マックスファイブ ■アクションパズル ■4,980円 ■CD-ROM



ラブ・ストーリーと落ちものパズルを融合させた新感覚パズル。同色の玉を4つ以上つなげて消していく。特殊アイテムの「ストレス解消矢」を投下して，大連鎖を発動させることも可能。

ガンダム・ザ・バトルマスター

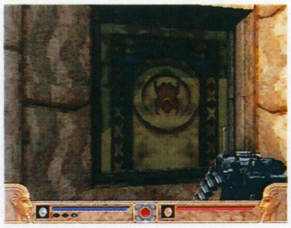
6／20 ■バンダイ ■対戦格闘 ■6,800円(予価) ■CD-ROM



「機動戦士ガンダム」シリーズに登場するMS(モビルスーツ)を使った対戦格闘。体のパーツごとに動きを設定することでなめらかな動作を実現した。大河原邦男デザインのオリジナルMSも登場。

西暦1999～ファラオの復活

6月 ■BMGジャパン ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］1999年のエジプトに襲来してきたエイリアンを撃退するアクション。各ステージに設置された武器やアイテム，隠されたスペシャルアイテムを駆使してクリアしていく。

DataBase プレイステーション新作発売予定表

『トゥルー・ラブストーリー2』の制作が決定。ヒューマンはシリーズ第1作であるスーファミ版『クロックタワー』を復刻する。スクウェアからは『パラサイト・イヴ』が新しく発表された。

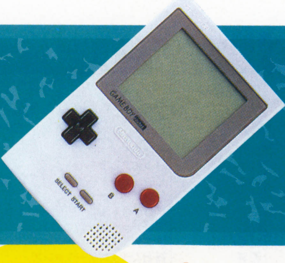
発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
6月5日	ワールドサッカー ウイニングイレブン'97	サッカー	コナミ	(予) 6,800円
6月12日	ポイッターズポイント	アクション	コナミ	(予) 4,800円
6月予定	新戦記ヴァンゲイル	3Dアクション	ユーメディア	5,800円
7月3日	エンジェル・ブレード	SLG	オンデマンド	5,800円
	沙羅曼蛇 デラックスパックプラス	シューティング	コナミ	(予) 5,800円
	ボディー・ハザード	アクション	ヒューマン	5,800円
7月4日	サウンドノベルツクール2	ツール	アスキー	(予) 5,800円
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	対戦格闘	SNK	5,800円
	マッドストーカー～フルメタルフォース	格闘アクション	ファミリーソフト	5,800円
7月10日	火竜娘(かりゅうじょう) ―柳 判官― ―高 悠環―	AVG	ガスト	6,800円
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1 ～虹色の青春	AVG	コナミ	(予) 4,800円
	クエスト・フォー・フェイム	その他	ソニー・コンピュータエンタテインメント	6,800円
7月11日	サガ フロンティア	RPG	スクウェア	6,800円
	アーマードコア	アクション	フロム・ソフトウェア	(予) 5,800円
7月17日	GHOST in the SHELL～攻殻機動隊	3Dアクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	(予) 5,800円
	ダービースタリオン	競馬SLG	アスキー	(予) 6,800円
	★クロックタワー The First Fear	AVG	ヒューマン	3,800円
7月18日	雷弩機兵(ライドギア)ガイブレイブ	ARPG	アクセラ	(予) 5,800円
	ストリートファイターEX plus ALPHA(コ)	対戦格闘	アリカ／カプコン	5,800円
	バーチャル飛龍の拳	対戦格闘	カルチャーブレーン	5,800円
	西陣パチンコ天国vol.2	パチンコ	ケイエスエス	5,800円
	ボンビンアイランド The Bombing Island	パズル	ケムコ	4,800円
	マスター オブ モンスターズ ～暁の賢者達	SLG	東芝EMI	(予) 5,700円
7月24日	カルネージハートEZ	SLG	アートディンク	5,700円
	激突！四駆バトル	レーシング	ココナッツジャパンエンターテイメント	5,800円
	実況パワフルプロ野球'97開幕版	野球	コナミ	(予) 5,800円
7月25日	プリルラ	アクション	エクシングエンタテイメント	(予) 4,800円
	ナスカー・レーシング	レーシング	シエラ・パイオニア	5,800円
	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」 アルプス編	SLG	NETYOU	6,800円
7月31日	トレジャーギア	RPG	未来ソフト	5,800円
7月上旬	パンツァーバンディット(仮)	アクション	バンプレスト	(予) 5,800円
	EOS～エッジ・オブ・スカイハイ	3Dシューティング	マイクロネット	5,800円
7月中旬	熱砂の惑星	RPG	ITOCHU	6,300円
	★ラリークロス	レーシング	SCE Inter	5,800円
	くるみミラクル	SLG	バンプレスト	(予) 5,800円
7月予定	ボイスファンタジア	AVG	アスク講談社	6,800円
	エルフを狩るモノたち 花札編	花札	アルトロン	(予) 5,800円
	ロボピット2	対戦格闘	アルトロン	(予) 5,800円
	ファイティングイリュージョン K-1リベンジ	対戦格闘	エクシングエンタテイメント	未定
	ハードブロー	ボクシング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	チージィ	アクション	ジャレコ	未定
	ザ・マッチゴルフ	ゴルフ	ズーメックス	5,800円
	★みんなのGOLF	ゴルフ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	4,800円
	★DX人生ゲームII	ボードゲーム	タカラ	5,800円
	キャット・ザ・リパー～13人目の探偵士	AVG	トンキンハウス	5,800円
	バウンダリーゲート	RPG	パック・イン・ソフト	5,800円
	モビルスーツガンダム PARFECT ONE YEAR WAR	SLG	バンダイ	(予) 6,800円
	超光速グランドール 初回限定版	アクション	バンダイビジュアル	7,800円
	超光速グランドール 通常版	アクション	バンダイビジュアル	5,800円
	★神聖伝メガシード 復活編	SLG+RPG	バンプレスト	5,800円
	怪物パラ★ダイス	ボードゲーム	メイクソフトウェア	5,800円
	ラングリッサーI・II(仮)	SLG+RPG	メサイヤ	5,800円
	ラングリッサーI・II スペシャルパッケージ(仮)	SLG+RPG	メサイヤ	6,800円
8月1日	ロックマンX4	アクション	カプコン	5,800円
	トリパズ Δ	アクションパズル	サントス	4,800円
	パチスロ完全攻略 ユニバーサル公式ガイド+2	パチスロ	日本シスコン	(予) 5,800円
	聖龍伝説～外伝(仮)	格闘アクション	バップ	5,800円
8月7日	メタルスラッグ	アクション	SNK	未定
	★アルカノイドリターンズ	アクション	タイトー	4,800円
	★美少女花札紀行 みちのく秘湯恋愛物語	AVG	F・O・G	5,800円
8月8日	悠久幻想曲	SLG	メディアワークス	(予) 5,800円
8月21日	★ぱすてるみゅーず	アクションパズル	ソフトオフィス	4,800円
8月29日	マーヴル・スーパーヒーローズ	対戦格闘	カプコン	5,800円
8月上旬	天仙娘々～劇場版	麻雀	ポニーテールソフト	未定
8月下旬	ワンダー3	オムニバス	エクシングエンタテイメント	(予) 5,800円
8月予定	スペクトラルフォース	SLG	アイディアファクトリー	(予) 5,800円
	南方珀堂登場	AVG	アトラス	5,800円
	はじめの一歩 ～チャンス・ワンズ・アームス	SLG	講談社	(予) 5,800円
	ザ・マスターズファイター	対戦格闘	シネマサプライ	5,800円
	ラストレポート	AVG	ショウエイシステム	(予) 5,800円
	栄光のセントアンドリュース	ゴルフ	小学館プロダクション	5,800円
	スペースインベーダー	シューティング	タイトー	2,800円
	メックウォリア2	3Dアクション	バンダイビジュアル	5,800円
	聖刻1092 操兵伝	RPG	ユタカ	5,800円
8月予定	聖刻1092 操兵伝 仮面成長シミュレータ付	RPG	ユタカ	9,800円
夏頃予定	ウィザーズハーモニー2	SLG	アークシステムワークス	4,900円
	ギルティ・ギア	対戦格闘	アークシステムワークス	5,800円
	タクティクスオウガ	SLG	アートディンク	5,800円
	★キリングタイム	3Dシューティング	アクレイムジャパン	5,800円
	スターボーダーズ	シューティング	アクレイムジャパン	5,800円
	バトルスポーツ	スポーツ	アクレイムジャパン	5,800円
	Ash to Ash	SLG	イースリースタッフ	未定
	バーチャルバスフィッシング	フィッシング	イースリースタッフ	未定
	ブリガンダイン～幻想大陸戦記	SLG	イースリースタッフ	(予) 5,800円
	倉庫番ベーシック	パズル	ITOCHU	3,800円
	G・O・D pure	RPG	イマジニア	5,800円
	ツタンカーメンの遺言(仮)	AVG	ウィザード	未定
	ブレス・オブ・ファイアIII	RPG	カプコン	未定
	★グラディウス外伝	シューティング	コナミ	未定
	アウトライブ Be Eliminate Yesterday	RPG	サンソフト	未定
	フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定
	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ＆ゴーWGP ハイパーヒート	SLG	ジャレコ	未定
	あやかし忍伝くの一番	SLG	翔泳社	未定
	プロジェクト・ガイアレイ	アクション	翔泳社	未定
	フロントミッション オルタナティヴ	SLG	スクウェア	未定
	★アーク・ザ・ラッド・モンスターゲーム	バトルゲーム	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	宇宙のランデヴー～RAMA	AVG	ソフトバンク	6,800円
	NHLオープンアイス(仮)	アイスホッケー	ソフトバンク	3,800円
	ファイナルドゥーム	3Dアクション	ソフトバンク	5,800円
	モータルコンバットトリロジー	対戦格闘	ソフトバンク	3,800円
	リターンファイアー	3Dアクション	ソフトバンク	3,800円
	ロボトロンX	アクション	ソフトバンク	3,800円
	装甲騎兵ボトムズ外伝 ～青の騎士ベルゼルガ物語	アクション	タカラ	5,800円
	装甲騎兵ボトムズ外伝 ～青の騎士ベルゼルガ物語 初回限定版	アクション	タカラ	9,800円
	ルシファード～世紀末への挑戦	RPG	TEN研究所	5,800円
	ファーランドストーリー四つの封印	SLG+RPG	TGL	6,800円
	モンスターファーム	未定	テクモ	未定
	J's RACIN'	レーシング	デジタルフロンティア	未定
	マイドリーム～オンエアーが待てなくて	SLG	日本クリエイト	未定
	こちら葛飾区亀有公園前派出所(仮)	SLG	バンダイ	未定
	ドラゴンボールGT(仮)	対戦格闘	バンダイ	未定
	ジャングルパーク	エンターテインメント	バンダイビジュアル	4,800円
	メタルドレッド	シューティング	バンダイビジュアル	5,800円
	グランド・セフト・オート(仮)	アクション	BMGジャパン	未定
	ハークスアドベンチャー	RPG	BPS	(予) 5,800円
	ボール・ブレイザー	アクション	BPS	(予) 5,800円
	ムーンライトシンドローム	AVG	ヒューマン	未定
	夢・色いろ	SLG	フェザード	5,800円
	蜃気楼回廊	AVG	プレ・ステージ	5,800円
	英雄志願～Gal Act Heroism	RPG	マイクロキャビン	6,800円
	個人教授 La Lec Particliere	SLG	毎日コミュニケーションズ	未定
	卒業VACATION	SLG+AVG	毎日コミュニケーションズ	未定
	ライフスケイプ2 ボディーバイオニクス ～驚異の小宇宙 人体	アクション	メディアクエスト	5,800円
	ミントン警部の捜査ファイル 「道化師殺人事件」	AVG	リバーヒルソフト	未定
9月予定	風のノータム	その他	アートディンク	5,700円
	イメージファイト+Xマルチプライ	シューティング	エクシングエンタテイメント	(予) 4,800円
	B線上のアリス	AVG	講談社	(予) 6,800円
	ラグナキュール	RPG	ソニー・ミュージックエンタテインメント	5,800円
	サイドポケット3	ビリヤード	データイースト	5,800円
	トラ！トラ！トラ！	SLG	ネクサスインターラクト／ダズ	6,800円
	バトルフォーメーション	SLG	バンプレスト	(予) 5,800円
10月予定	スペクトラルタワーII	RPG	アイディアファクトリー	(予) 5,800円
	キング・オブ・ゲームス(仮)	アクションパズル	クレフ	未定
秋頃予定	パラダイスロスト	RPG	アスキー	未定
	MOON	AVG	アスキー	未定
	アフレイドギア	SLG	アスミック	未定
	宇宙機動VANARK	3Dシューティング	アスミック	未定
	L.S.D(仮)	その他	アスミック	未定
	サイドワインダー2	シューティング	アスミック	5,800円
	情熱★熱血アスリーツ ～泣き虫コーチの日記(ダイアリー)(仮)	SLG	アスミック	未定
	森の王国(仮)	SLG+RPG	アスミック	未定
	トランスポートタイクーン ～めざせ輸送王	SLG	ITOCHU	5,800円
	メビウスリンク3D	SLG	ITOCHU	未定
	イイナ	SLG	イマジニア	未定
	メルティランサー2 Re-inforce	SLG	イマジニア	未定
	バーガーバーガー	SLG	ギャップス	(予) 5,800円
	マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	(予) 7,800円
	修羅の門	対戦格闘	講談社	(予) 5,800円
	リブン～ザ・セキュール・トゥ・ミスト	AVG	サンソフト	未定
	スターワインダー	レーシング	J・ウイング	4,800円
	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚 ～十勇士陰謀	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ダムダム・ストンプランド	アクション	ソニー・ミュージックエンタテインメント	(予) 5,800円

(コ)……コンビニ流通専用ソフト／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
秋頃予定	★ラブゲームス〜わいわいテニスPart 2（仮）	テニス	Tears	（予）5,800円
	トゥルー・リアル・ファンタジー	RPG	ドリームキューブ	未定
	イバラード〜ラピュタの孵る街	AVG	テレビ朝日／システムサコム	未定
	ジグソーガールズ〜ドキドキシャッターチャンス（仮）	パズル	日本一ソフトウェア	未定
	マッドパニックコースター	シューティング	博報堂	未定
	R?MJ（仮）	AVG	バンダイ	未定
	天空のエスカフローネ（仮）	AVG	バンダイ	（予）6,800円
	雀じゃん恋しましょ	麻雀／花札	ビスコ	未定
	プリズムコート	SLG	富士通パソコンシステムズ	未定
	シャドウタワー	RPG	フロム・ソフトウェア	（予）5,800円
	MELT〜フィーチャリング エディbyアイアンメイデン	シューティング	マップジャパン	未定
12月12日	マリア（仮）	AVG	アクセラ	6,800円
12月予定	ハイパーオリンピック イン ナガノ（仮）	アクション	コナミ	未定
年末予定	スノークイーン	絵本	東北新社	4,800円
	大阪環状線バトル	レーシング	レックスエンタテインメント	未定
97年予定	プロフェッショナルビリヤード	ビリヤード	アイディアファクトリー	（予）5,800円
	RPGツクール 3	ツール	アスキー	（予）5,800円
	パワードール 2	SLG	アスキー	未定
	メイン・ローター（仮）	3Dシューティング	エフコンピューターエンターテイメント	5,800円
	JリーグエキサイトステージV I	サッカー	エポック社	未定
	デッドリースカイ（仮）	3Dシューティング	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	バブジー	アクション	ココナッツジャパンエンターテイメント	6,800円
	ツインビーRPG（仮）	RPG	コナミ	未定
	メタルギア ソリッド	3Dアクション	コナミ	未定
	真髄・碁仙人（仮）	囲碁	J・ウイング	（予）8,900円
	日本たらればなしツアー② ひとつやふたつ…いつつや怪談	AVG	システムサコム	未定
	リンダキューブアゲイン	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	★ジュンクラシック	ゴルフ	T＆Eソフト	未定
	ブレイズ＆ブレイド〜エターナルクエスト	RPG	T＆Eソフト	未定
	闘姫伝承	対戦格闘	テクモ	未定
	ガンバレット（仮）	ガンシューティング	ナムコ	未定
	子育てクイズ マイエンジェル	クイズ	ナムコ	未定
	テイルズ オブ ディスティニー	RPG	ナムコ	未定
	NOëL 2（仮）	SLG	パイオニアLDC	未定
	リアルロボット戦線	SLG＋RPG	バンプレスト	（予）6,800円
	ディア・フレンズ	SLG	ビジュアルアーツ	5,800円
	こみゅにてぃぽむ	ARPG	フィルインカフェ	5,800円
	重装機兵ヴァルケンII	SLG	メサイヤ	5,800円
冬頃予定	火星物語	RPG	アスキー	未定
	バイオハザード 2（仮）	AVG	カプコン	未定
98年春頃予定	ヒロイン・ドリーム 2	SLG	マップジャパン	未定
98年夏頃予定	★トゥルー・ラブストーリー 2	SLG	アスキー	未定
未定	パチンコ倶楽部	パチンコ	I.S.C.	未定
	厄 惨（仮）	AVG	アイディアファクトリー	（予）5,800円
	NHLブロックアウェイ	アイスホッケー	アクレイムジャパン	未定
	オールスターベースボール	野球	アクレイムジャパン	5,800円
	マジック・ザ・ギャザリング	未定	アクレイムジャパン	5,800円
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	音楽ツクール かなでーる 2	ツール	アスキー	（予）5,800円
	シミュレーションRPGツクール	ツール	アスキー	（予）5,800円
	ナイトメア・プロジェクト YAKATA	RPG	アスク講談社	未定
	クールボーダーズ 2	スノーボード	ウェップシステム	未定
	レシプロヒート5000	レーシング	エクシングエンタテイメント	5,800円
	サムライスピリッツ天草降臨	対戦格闘	SNK	未定
	サムライスピリッツ剣客指南パック	対戦格闘	SNK	5,800円
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	対戦格闘	SNK	未定
	棋太平	将棋	SPS	未定
	ドラゴンクエストVII	RPG	エニックス	未定
	X 2	シューティング	カプコン	未定
	スーパーアドベンチャー ロックマン	AVG	カプコン	未定
	ストリートファイターコレクション（仮）	対戦格闘	カプコン	未定
	ダンジョンズ＆ドラゴンズ®コレクション（仮）	格闘アクション	カプコン	未定
	シェラザード伝説 黄金の帝国（仮）	RPG	カルチャーブレーン	未定
	飛龍の拳コレクション（仮）	対戦格闘	カルチャーブレーン	未定
	VIPER	シューティング	ギャガ・コミュニケーションズ	（予）5,800円
	どきどきポヤッチオ	RPG	キングレコード	5,800円
	竜機伝承（仮）	SLG＋RPG	ケイエスエス	未定
	NapNap	AVG	ゲン・テック	未定
	ゲーム日本史〜天下人 秀吉と家康	教育	光栄	6,800円
	バーチャパーク the フィッシュ〜プクプクダイバー	エンターテインメント	光栄	（予）5,800円
	アザーライフ・アザードリームス	RPG	コナミ	未定
	幻想水滸伝II	RPG	コナミ	未定
	ときめきメモリアル 2（仮）	SLG	コナミ	未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol. 2〜彩（あやどり）のラブソング	AVG	コナミ	未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol. 3	AVG	コナミ	未定
	パロウォーズ	SLG	コナミ	（予）5,800円
	ミッドナイトラン〜ロードファイター 2	レーシング	コナミ	（予）5,800円
	みつめてナイト	SLG	コナミ	未定
	リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	ガンシューティング	コナミ	（予）5,800円
	DOOPERS	レーシング	サイバーテックデザイン	未定
	FENSER	SLG	サイバーテックデザイン	未定
	プロジェクトカオス	シューティング	サイバーテックデザイン	未定
	★実戦パチスロ必勝法！5	パチスロ	サミー	未定
	10101（仮）	アクション	サンテックジャパン	（予）5,800円
	パラノイアスケープ	アクション	ジョルダン	未定
	★パラサイト・イヴ	RPG	スクウェア	未定
	バーチャルリモコン（ヘリパートＩ）	アクション	スリーディ	5,800円
	ハイパーツアー	レーシング	スリーディ	5,800円
	オメガブースト	3Dアクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	クライムクラッカーズ 2	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	パズル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ワンダラーショック・1950アメリカンドリームズ	ボードゲーム	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	アタリアーケードクラシクス	オムニバス	ソフトバンク	3,800円
	ウォーゴッズ	対戦格闘	ソフトバンク	3,800円
	タイガーシャーク	アクション	ソフトバンク	3,800円
	T-MEK（仮）	アクション	ソフトバンク	3,800円
	ドライバー	レーシング	ソフトバンク	3,800円
	ラストエキスプレス	AVG	ソフトバンク	未定
	ローカス（仮）	3Dアクション	ソフトバンク	3,800円
	アドヴァンストV.G. 2	対戦格闘	TGL	未定
	ウキウキ釣り天国〜人魚伝説の謎	フィッシング	テイチク	未定
	マジカルドロップPLUS I ！（仮）	アクションパズル	データイースト	未定
	もってけたまごスペシャル（仮）	アクション	ナグザット	未定
	鉄拳 3	対戦格闘	ナムコ	未定
	競艇伝説（仮）	競艇SLG	日本物産	5,800円
	スーパー301SQ.（スクォードロン）（仮）	フライトSLG	日本物産	未定
	ニチブツマージャン（仮）	麻雀	日本物産	5,800円
	Jump KID（仮）	アクション	ニュー	未定
	タイブレーク	テニス	バディ	未定
	ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム	AVG	バンダイ	（予）8,800円
	バトルバグス	SLG	バンタンインターナショナル	（予）5,800円
未定	エアーコマンダー	フライトSLG	バンプレスト	（予）5,800円
	銃夢（仮）	ARPG	バンプレスト	未定
	魔導都市エルピス	RPG	バンプレスト	未定
	スワッグマン	アクション	ビクターソフト	未定
	マイホーム・ドリーム	SLG	ビクターソフト	未定
	オーガリアン一亜人伝一（仮）	RPG	ビジュアルアーツ	未定
	リプロス（仮）	AVG	ビジュアルアーツ	未定
	バックガイナー〜よみがえる勇者たち	SLG	ビング	未定
	ぱいるあっぷ・まーち	SLG	プロシードユニ	5,800円
	（タイトル未定）	RPG	プロデュース	未定
	（タイトル未定）	SLG	プロデュース	未定
	★GOIII Professional 対局囲碁	囲碁	毎日コミュニケーションズ	6,800円
	アルナム弁当〜牙と翼でてんこもり	オムニバス	ライトスタッフ	未定
	アルナムの翼〜焼塵の空の彼方へ	RPG	ライトスタッフ	未定
	秘密結社Q	SLG	ライトスタッフ	未定
	アンク〜ピラミッドの謎	AVG	レイ	未定
	TOKYO／2020	未定	レインボージャパン	未定

■発売中止が決定した作品……●NFLクォーターバッククラブ'97（アクレイムジャパン）●スーパーライブスタジアム（アクエス）●フェイクダウン（仮）（システムサコム）

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●THE HIVE WARS（ケイエスエス）未定●X-COM〜未知なる侵略者（メディアクエスト）8月1日●ファイティングネットワーク・リングス（ナグザット）6月27日→8月8日●ブルーフクラブ（ユタカ）6月27日→7月17日●ベースボールナビゲータ（エンジェル）7月→8月●コントラ〜レガシー オブ ウォー（コナミ）未定●超人学園ゴウカイザー（アーバンプラント）7月18日●同級生2（バンプレスト）未定→8月●ファイロ＆クロード（BMGジャパン）5月→6月13日●DEKA4駆〜タフ・ザ・トラック（ヒューマン）5月23日→5月30日●インパクトレーシング（ココナッツジャパンエンターテイメント）5月下旬→6月●エーベルージュ（タカラ）5月16日→5月30日●シュレディンガーの猫（タカラ）5月下旬→5月30日●ゼロヨンチャンプDooZy-J（メディアリング）5月下旬→6月20日●ネクストキング 恋の千年王国（バンダイ）5月下旬→6月27日●日本プロゴルフ協会監修ダブルイーグル（サンソフト）5月下旬→5月30日●日本プロ麻雀連盟公認 道場破り（ナグザット）5月下旬→5月30日

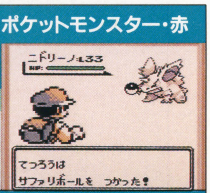


ゲームボーイ
GAME BOY

HOT 5
今月の売れ筋ソフト

毎月のことながら『ポケモン』がトップ。もうすぐ『ポケモン2』も発売されることだし，このままだと上位4本が『ポケモン』で占められることもありうるか？

1 ポケットモンスター・赤

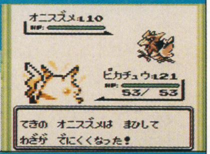


ニドリーノ:L33

てつろうは
サファリボールを　つかった！

前1位
●任天堂
●RPG
●3,900円

2 ポケットモンスター・緑

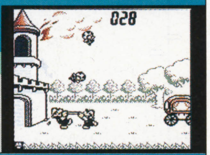


オニスズメ:L10
ピカチュウ:L21
53/ 53

てきの　オニスズメは　まひして
わざが　でにくくなった！

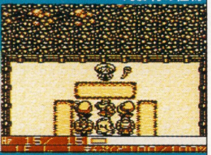
前2位
●任天堂
●RPG
●3,900円

3 ゲームボーイギャラリー



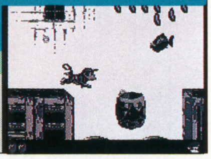
前3位
●任天堂
●アクション
●3,000円

4 不思議のダンジョン 風来のシレンGB ～月影村の怪物



前4位
●チュンソフト
●RPG
●3,900円

5 ドンキーコングランド



↑再登場
●任天堂
●アクション
●3,000円

今月の新作

新作が豊富とまではいかないが，安定したラインナップを見せるGB。今月の目玉は『ゲームで発見!!たまごっち』だ。一大ブームを巻き起こし，売り切れ状態がつづいている「たまごっち」の移植版だけに，発売当日は品切れ必至か？ 買いたい人は，予約をしておいたほうが無難かもね。来月には，ピンクのゲームボーイポケットを同梱したセットも発売されるし，しばらくは話題をさらいそうだ。

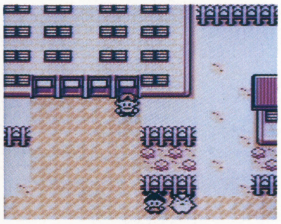
ぴかちゅ～ 全国のトレーナーに朗報！『ポケモン2』の登場だよ

昨年2月の発売以来，今なおヒット中の『ポケモン』。その続編である『ポケットモンスター2』が，今夏いよいよ発売となる。

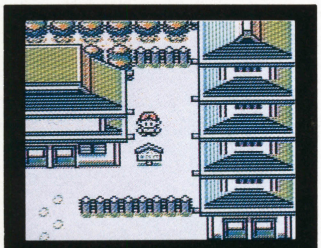
まず登場ポケモンの総数だが，なんと250種類以上。それにともない，「わざ」の数も200種類以上と，大幅にアップするようだ。また，前作で集めたポケモンは『ポケモン2』への移住ができる。これまで手塩にかけて育てたポケモンたちが，これからもいっしょに戦ってくれるわけだ。その逆もOKになっている。

もちろんオリジナル要素も満載。とくに注目したいのが，すべてのポケモンにオスとメスの区別があるところだ。これにより，たまごを生ませて，子どもを育てることもできるらしいぞ。ほかにも，前作に登場したポケモンたちの「進化する前の状態」がわかったり，これまで進化しなかったポケモンが進化するようになったのだ。

今回も，金と銀の2色が発売される。ポケモントレーナーを自称するキミなら，絶対に買いの1本，いや2本なのだ。　（加藤義文）

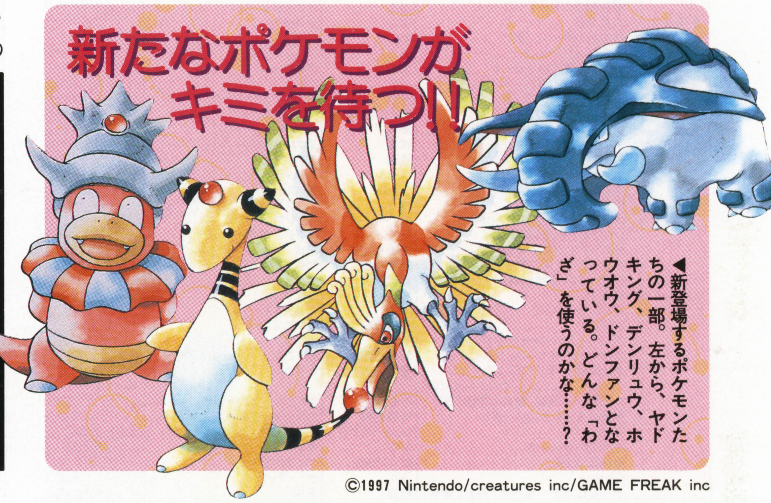


▶時計機能も内蔵される。ゲームに与える影響は？



ポケットモンスター2 金・銀

■任天堂　■RPG
■価格未定　■夏頃発売予定



新たなポケモンがキミを待つ!!

◀新登場するポケモンたちの一部。左から，ヤドキング，デンリュウ，ホウオウ，ドンファンとなっている。どんな「わざ」を使うのかな……？

©1997 Nintendo/creatures inc/GAME FREAK inc

ぴぴっとね 「通信ケーブル」はもういらない？データ通信対戦が実現

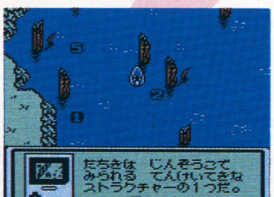
これまでゲームボーイの通信対戦といえば，専用の通信ケーブルが必要だった。だが，このたびハドソンが，赤外線を使ったワイヤレスの通信機能搭載ソフトを開発したのだ。これを利用すれば，本体を近づけるだけで通信できるぞ。赤外線は直接カセットから出るので，特別な機械は必要ない。電源の供給は，ゲームボーイ本体から行なう仕組みになっている。

この赤外線通信機能が搭載される第1弾は『スーパービーダマン』。ハドソンは，今後もこの機能を使ったソフトを開発していく方針だという。今後は，これまで以上に気軽に通信できそうだ。

スーパーゲームボーイ対応

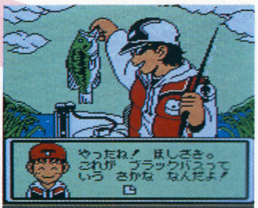
スーパーブラックバスポケット2

6／20　■スターフィッシュ　■フィッシング
■3,980円　■8メガ・カートリッジ



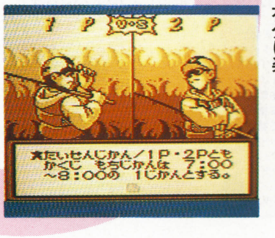
たちきは　じんぞうこで
みられる　てんけいてきな
ストラクチャーの1つだ。

ステージをクリアしていく「シナリオモード」や「対戦モード」など，計4つのモードを収録した釣りゲーム。初心者でも安心してプレイできるリアルタイム・アドバイス機能も搭載している。



やったね！　ほしざき。
これが　ブラックバスって
いう　さかな　なんだよ！

▶バスを釣り上げたところ。大きなバスだと，アドバイザーもいっしょによろこぶ



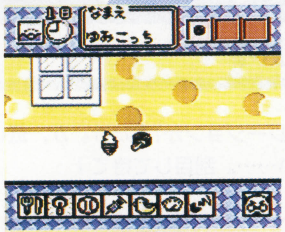
★たいせんじかん／1P・2Pとも
かくじ　もちじかんは　7:00
～8:00の　1じかんとする。

◀前作でとくに要望の多かった「対戦モード」を収録。存分に楽しもう

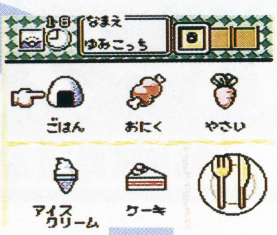
スーパーゲームボーイ対応

ゲームで発見!!たまごっち

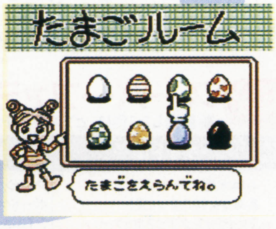
6/27 ■バンダイ ■SLG
■4,500円(税込) ■4メガ・カートリッジ



未知の生物を育てるキーチェーン・ゲームを移植。「たまごっち」「新種発見！たまごっち」に登場した全種族を収録している。新しいミニゲームや，お世話のバリエーションの増加など，新要素満載。



▶一度に3匹まで育てることが可能。育てかたしだいで種族が変わるぞ



◀食べ物もいろいろと用意されている。ご機嫌とりゲームも増えたのだ

DataBase ゲームボーイ新作発売予定表

『たまごっち』はピンクのGB本体同梱版が7月に発売されることになった。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
6月27日	★合格ボーイシリーズ④高校入試出る順 中学英単語1700	教育	イマジニア	2,480円
	★合格ボーイシリーズ④高校入試出る順 中学英単語1700スペシャルエディション	教育	イマジニア	2,980円
夏頃予定	プロ麻雀 兵GB	麻雀	カルチャーブレーン	3,980円
未定	マジェスティック・マジシャン(仮)	アクション	NICS	未定
▼スーパーゲームボーイ(13色)対応ソフト				
6月27日	ゲームボーイウォーズターボ	SLG	ハドソン	4,200円
7月11日	スーパービーダマン ファイティングフェニックス	シューティング+パズル	ハドソン	(予) 3,980円
	★ピンクなTAMAGOTCHセット	SLG	バンダイ	11,000円
7月18日	ポケットラブ	SLG	キッド	4,800円
	ポケットラブ(CDつき)	SLG	キッド	5,800円
	それゆけ!!キッド	アクション	ケムコ	3,980円
7月25日	★ナムコギャラリーVOL．3	オムニバス	ナムコ	3,980円
7月下旬	★ポケット麻雀	麻雀	ボトムアップ	3,980円
7月予定	おやつクイズ もぐもぐQ	クイズ	スターフィッシュ	3,500円
夏頃予定	アニマルブリーダー	SLG	J・ウイング	未定
	ディノブリーダー	SLG	J・ウイング	未定
	ミニ4ボーイII	レーシング	J・ウイング	未定
	熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	対戦格闘	タカラ	3,980円
	ポケットモンスター2・金	RPG	任天堂	未定
	ポケットモンスター2・銀	RPG	任天堂	未定
秋頃予定	メダロット	SLG	イマジニア	未定
未定	シェラザード伝説	RPG	カルチャーブレーン	3,980円

★……今月DataBaseに初登場した新作

PC-FX

PC-FX

HOT 5

今月の売れ筋ソフト

先月トップだった『ドラゴンナイト4』を押しのけ，『スパークリングフェザー』が初登場1位。先月5位の『同級生2』が3位に上昇している点にも注目したい。

1	初登場	スパークリングフェザー	●NECホームエレクトロニクス ●SLG ●7,800円
2	前1位	ドラゴンナイト4	●NECアベニュー ●SLG ●8,800円
3	↑前5位	同級生2	●NECインターチャネル ●AVG ●8,800円
4	前3位	ラストインペリアルプリンス	●日本アプリケーション／NEC HE ●RPG ●8,800円
5	前4位	ブルーブレーカー～剣よりも微笑みを	●NECホームエレクトロニクス ●RPG ●7,800円

聖騎士様♥

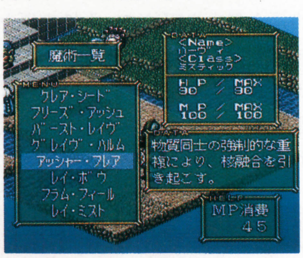
「聖乙女」になるのはアタシなのっ！

今月は，育成&恋愛&戦闘シミュレーションが絶妙にマッチした，ゼイタクなゲーム『アルバレアの乙女』を紹介しよう。

アルバレア王国を守護する「アルバレア五聖騎士団」と，彼らを統率する「聖乙女」。プレイヤーは，この次期聖乙女候補のひとりとなり，勉強や恋愛など，さまざまな試練を乗り越えていくのだ。

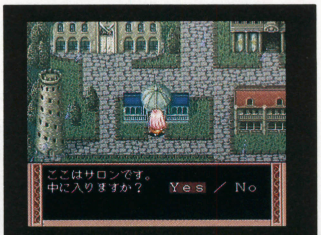
育成モードで能力を高めたり呪文を習得して，ヘックス戦の戦闘モードを戦うというのが大まかな流れ。すなわち，戦闘に出る前に自分を鍛えれば鍛えるほど，有利にゲームを進めることができるわけだ。さらに，アドベンチャー・モードで5人の聖騎士と親密になれれば，ラブラブなストーリー展開も楽しめるぞ。

キミは，幾多の障害を乗り越え，聖騎士様のハートをゲットしつつ，聖乙女になれるだろうか!?



物質同士の強制的な重複により、核融合を引き起こす。

▲戦闘シミュレーション・モード。これだけでも十分楽しめる作りとなっている

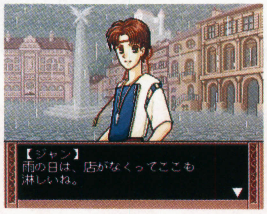


ここはサロンです。
中に入りますか？ Yes ／ No

アルバレアの乙女

■NECホームエレクトロニクス ■SLG
■7,800円 ■6月27日発売予定

©NEC Home Electronics, Ltd. 1997
©Gimmic House/MAGICAL CRAFT



【ジャン】
雨の日は、店がなくってここも淋しいね。

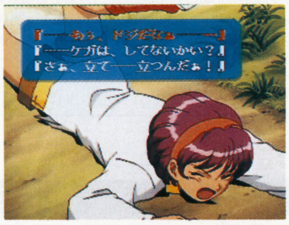
◀あこがれの聖騎士様とのデート。ビシッとキメよう

今月の新作

今月は2作。パソコンで人気を得た『初恋物語』の新作と，あらゆるSLGの要素を取り入れた『アルバレアの乙女』だ。どちらも秀作なので，押さえておくべし。

続・初恋物語 修学旅行

6/6 ■徳間書店インターメディア／NEC HE
■AVG ■8,800円 ■CD-ROM

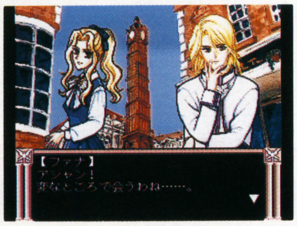


『――もぅ、ドジだなぁ――』
『――ケガは、してないかい？』
『さぁ、立て――立つんだぁ！』

男女共学の高校に通う2年生の男の子を演じる恋愛シミュレーション・ゲーム。6泊7日の修学旅行中に，初恋の相手に想いを伝えるのが目的。エンディング・パターンは70以上用意されている。

アルバレアの乙女

6/27 ■NECホームエレクトロニクス ■SLG
■7,800円 ■CD-ROM



【ファナ】
アシャン！
変なところで会うわね……。

王国を守護する「聖乙女」になるべく試練に挑む育成SLG。聖騎士との恋愛や，クォーター・ビュー方式を採用した戦闘など，さまざまなSLGタイプの要素が詰め込まれている。

DataBase PC-FX新作発売予定表

NEC HEから，人気コミックをAVG化した『ああっ女神さまっ』が発表された。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
7月4日	惑星攻機隊りとるキャッツ(仮)	SLG	NECホームエレクトロニクス	7,800円
7月25日	となりのプリンセス ロルフィー	SLG	NECホームエレクトロニクス	7,800円
8月予定	★ああっ女神さまっ	AVG	NECホームエレクトロニクス	8,800円
未定	卒業R ～グラデュエーションリアル	SLG	NECアベニュー	未定
	こみっくろーど	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	超神兵器ゼロイガー	シューティング	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	ルルリ・ラ・ルラ	アクション	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	みにまむなのにっく	RPG	スタジオオックス／NEC HE	未定
	ペブルビーチの波濤(仮)	ゴルフ	T&Eソフト／NEC HE	未定
	マスターズ・遥かなるオーガスタ3(仮)	ゴルフ	T&Eソフト／NEC HE	未定
	天外魔境IIINAMIDA	RPG	ハドソン	未定
	負けるな！魔剣道Z	RPG	フィルインカフェ／NEC HE	未定

「NEC HE」はNECホームエレクトロニクスの略です

スーパーファミコン

SUPER FAMICOM

HOT 5

今月の売れ筋ソフト

順位	前回	ソフト
1	↑前2位	**スーパーボンバーマン5** ●ハドソン ●アクション ●6,980円
2	前5位	**スーパードンキーコング3 ～謎のクレミス島** ●任天堂 ●アクション ●6,800円
3	前1位	**実況パワフルプロ野球3 '97春** ●コナミ ●野球 ●5,800円
4	↑再登場	**す～ぱ～ぷよぷよ通リミックス** ●コンパイル ●アクションパズル ●6,800円
5	初登場	**実戦パチスロ必勝法！ツイン** ●サミー ●パチスロ ●5,980円

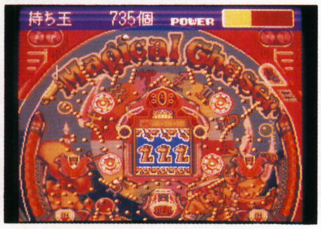
今月の新作

今月は，先月紹介できなかったパチンコ・シミュレーションが1本だけ。が，近いうちにコンビニでのソフト販売が実現されるらしい……。刮目して待て！

前号追補タイトル

Parlor！Mini6 ～パチンコ実機シミュレーションゲーム

5／30 ■日本テレネット ■パチンコ ■4,900円 ■8メガ・カートリッジ



ホールで人気稼働中の実機をタイムリーに提供する同名シリーズ第6弾。今回は，三洋物産の「ニューロードスター」と，まさむら遊機の「マジカルチェイサー3」の2機種を収録している。

DataBase スーパーファミコン新作発売予定表

新登場した2作は，どちらもパチスロ・ソフト。ギャンブル人気は根強い。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
夏頃予定	ふね太郎	フィッシング	パック・イン・ソフト	未定
未定	ああっ女神さまっ(仮)	ボードゲーム	ケイエスエス	(予)10,800円
	ファイティングアイスホッケー	アイスホッケー	ココナッツジャパンエンターテイメント	9,980円
	★実戦パチスロ必勝法！ツイン 2	パチスロ	サミー	未定
	★パチスロ実戦攻略	パチスロ	日本シスコン	未定
	サウンドファンタジー	ツール	任天堂	未定
	トールキンの「指輪物語」第1話	RPG	ロジーク	未定
	マイト＆マジック外伝 ～招かれざる神	RPG	ロジーク	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●同級生2(バンプレスト)未定●マジックボール(パウ)97年

★……今月DataBaseに初登場した新作

プレイディア

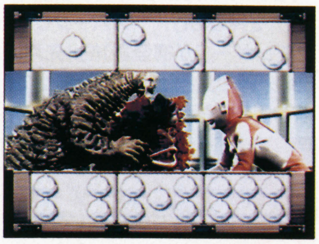
PLAYDIA

おろろ～ん

そんなプレイディアが好きでした。今月でお別れです

94年9月23日に発売されて以来，声優ソフトや教育ソフトなど，独自の路線を歩んできたプレイディアだが，新作の発売予定がなくなったため，今月で誌上から姿を消す。最終的に，昨年7月の『激走戦隊カーレンジャー』まで，全部で31本が発売されたことになる。

「画像処理に秀でたマシン」という長所を生かし，アニメや特撮のキャラクターを題材にしたソフト（とくにエデュテインメント方面）が中心となっていた。また，声優人気に先駆けて，女性声優を起用した作品を発売するなど，一部では大きな支持を得ていたのも事実。残念だが，これも時代の流れといったところか……。



▲ウルトラマンとレッドキングが相撲で対決！ こんなソフトもこのマシンだけ

その他の家庭用ゲーム機

DataBase PCエンジン新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	デッド・オブ・ザ・ブレイン I ＆ 2	AVG	NECホームエレクトロニクス	7,800円

DataBase バーチャルボーイ新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	スターシード	シューティング	ココナッツジャパンエンターテイメント	(予) 5,800円
	プロテウスゾーン	シューティング	ココナッツジャパンエンターテイメント	(予) 5,800円
	バーチャルブロック	アクションパズル	ボトムアップ	5,300円

DataBase 3DO新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	テレビのツボ ～迷プロデューサー伝説	AVG	MBS企画／日本アソビプランズ	6,800円
	ザ・オーディションスペシャル	その他	レインボージャパン	(予) 6,300円

DataBase M2新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	Dの食卓 2	AVG	ワープ	未定

TEKKEN 3
namco

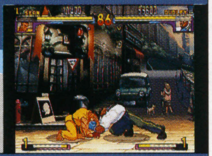
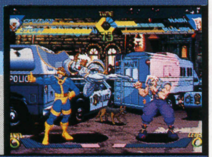
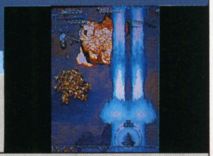
アーケードゲーム

ARCADE GAME

HOT 10

今月の人気ソフト

ついに『バーチャ3』が後退。トップに輝いた『鉄拳3』は時限プログラムも手伝って，しばらく安定したインカムを記録しそうだ。『怒首領蜂』の5位もすごいが『電車でGO！』の10位もビックリ。

1	鉄拳3	↑前3位	●ナムコ	●対戦格闘
2	バーチャファイター3	前1位	●セガ	●対戦格闘
3	ストリートファイターIII 	前2位	●カプコン	●対戦格闘
4	X-MEN VS.ストリートファイター 	↑前5位	●カプコン	●対戦格闘
5	怒首領蜂 	↑前7位	●アトラス	●シューティング
6	ストリートファイターEX plus	初登場	●アリカ／カプコン	●対戦格闘
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	前4位	●SNK	●対戦格闘
8	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	初登場	●セガ	●ガン・シューティング
9	バーチャストライカー	前9位	●セガ	●サッカー
10	電車でGO！	初登場	●タイトー	●SLG

あなたはフツウ？ アブノーマル度を計ります

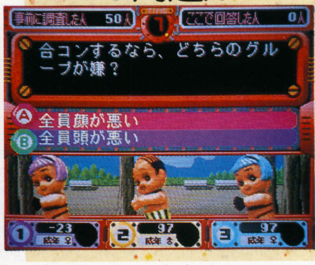
今月はナムコのユニークな性格診断（？）マシン『アブノーマルチェック』を紹介しよう。

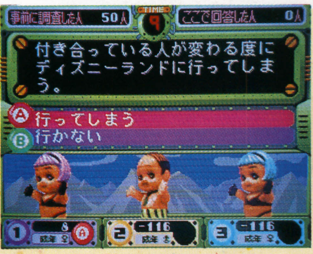
このマシンは，2択形式の質問を出題し，その回答でプレイヤーがノーマルかアブノーマルかを判定するもの。いままでにプレイした人の回答データが判定の基準になっていて，多数派の答えを選択すればノーマル，小数派ならアブノーマルと診断されるのだ。診断のジャンルは「性格」や「恋愛」など計6つから選択できるぞ。

「自分はヘン？」と日ごろから思っている人は，このマシンでチェックしてみては？（開田清隆）

namco
アブノーマルチェック
プリント取出口

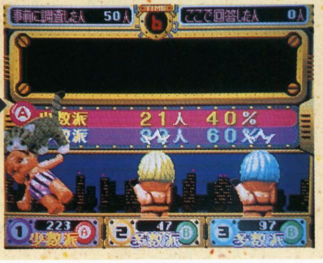
こんな問題が……


事前に調査した人 50人
ここで回答した人 0人
合コンするなら、どちらのグループが嫌？
Ⓐ全員顔が悪い
Ⓑ全員頭が悪い


事前に調査した人 50人
ここで回答した人 0人
付き合っている人が変わる度にディズニーランドに行ってしまう。
Ⓐ行ってしまう
Ⓑ行かない

◀▲こんなキワドイ質問がつぎつぎに出される。自分に正直に答えましょう

で，アブノーマル


事前に調査した人 50人
ここで回答した人 0人
Ⓐ少数派 21人 40％
Ⓑ多数派 人 60％
少数派
多数派
多数派

◀少数派に選ばれると「オレはふつうだ！」と叫びたくなる？

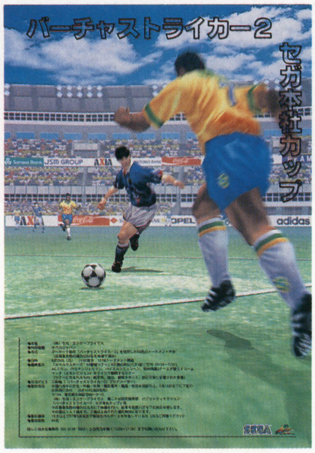
本場に行くしか！ パスポート持参で『バーチャストライカー2』大会へ！

セガが，オペルジャパン特別協賛によるゲーム大会「バーチャストライカー2 セガ本社カップ」を，6月29日（日）に自社社屋にて開催する。優勝者は「オペルマスターズ'97観戦ツアー」（ドイツ6日間の旅）にペアで招待されるという，ビッグなイベントなのだ。

大会は『バーチャストライカー2』の64名によるトーナメント戦で行なわれる。参加希望者は往復ハガキに氏名，年齢，住所，電話番号，職業，性別を書いて下記まで応募しよう。締め切りは6月13日の消印有効。ただし，参加できるのは18才以上で，97年8月末まで有効なパスポートを持っている人だけ（大会当日に持参）。さらに応募は1人1通まで。2通以上出すと無効になるので要注意。

（応募先）

〒144 東京都大田区羽田1-2-12
(株) セガ・エンタープライゼス
第二AM研究開発部パブリシティセクション「バーチャストライカー2セガ本社カップ」係

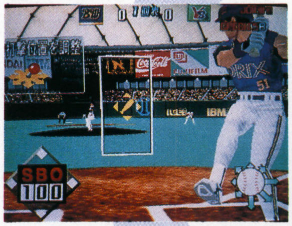

バーチャストライカー2
セガ本社カップ
SEGA

今月の新作

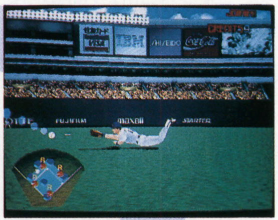
注目株はやはり『ときメモ』。アーケード・ゲームとして登場するのは2度目だが，今回はちゃんとした（？）恋愛SLGになっているので，ファンは安心してハマれそうだ。すべてのボイスが新録されているので，そちらも要チェック。ボリュームの高い店を探すといいかもね。対戦が盛り上がっていた『ダイナマイト～』の続編『'97』は，操作性が改善され，初心者にも遊びやすくなっているぞ。

ダイナマイトベースボール'97

6月 ■セガ ■野球



CGボード「モデル2」を使用した，選手のリアルな動きがウリの野球ゲーム第2弾。プロ野球12球団の最新データが登録されているほか，各選手のモーションもリニューアルされている。



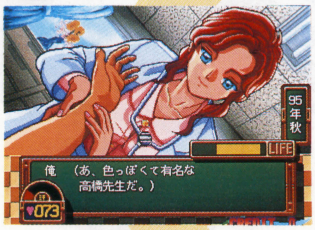
▶キャプチャーしなおされて，よりリアルになった選手の動きに注目。似てる

IBM
BANDAI
20 ローズ AVG. .293 HR.27

◀球場のバーチャ広告も前作より増えている。看板に打球をぶつけてやろう

ときめきメモリアル おしえてyour heart

5／27
■コナミ
■SLG

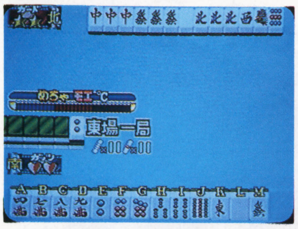


KONAMI
ときめきメモリアル
PRINT OUT

家庭用ゲーム機で人気のタイトルをオリジナルのシステムでアーケード・ゲーム化。プレイヤーの心拍数などをチェックするセンサーが特徴で，ゲーム終了後にはカードがプリントされる。

麻雀学園祭

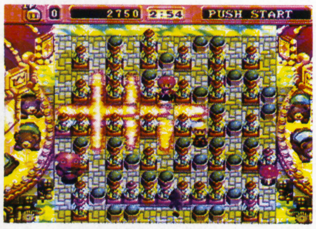
5／下
■メイクソフトウェア
■麻雀



学園祭を舞台に，麻雀で女の子と対戦する。高い点数であがると「めちゃモエ℃」メーターが上昇，女の子に勝つとその量に応じたごほうびを堪能できる。パスワードでのコンティニューも可能。

ネオ・ボンバーマン

5／上
■ハドソン
■アクション　■MVS



おなじみの爆弾アクションが大幅にアレンジされ，MVSで登場。使用できるキャラが性能の異なる9人のボンバーマンから選択できるほか，アイテムや乗り物を使った攻撃も多彩になっている。

DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

今月の新顔は，セガから発表された『ザ・ロストワールド』のみ。低調。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
7月予定	★ザ・ロストワールド ～ジュラシックパーク	ガン・シューティング	セガ
	Gダライアス	シューティング	タイトー
夏頃予定	羅媚斗（ラビット）	対戦格闘	エレクトロニック・アーツ・ビクター
	マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター	対戦格闘	カプコン
97年予定	対戦麻雀ファイナルロマンス4	麻雀	ビデオシステム
未定	スターグラディエイター2（仮）	対戦格闘	カプコン
	ストリートファイターZERO 3	対戦格闘	カプコン
	オーバーREV	レーシング	ジャレコ
	サイドバイサイド2　エボルツィオーネ	レーシング	タイトー
▼MVS対応			
秋頃予定	QP	オムニバス	サクセス
未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	対戦格闘	SNK
	パルスター2（仮）	シューティング	SNK
▼ST-V対応			
秋頃予定	コットン2	シューティング	サクセス
98年予定	ガーディアン・フォース	シューティング	サクセス

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ギャルジャン（童）未定●3on3ダンクマッドネス（ビデオシステム）4月→5月●ユキブタマン-P（カネコ）未定●グルーヴ オン ファイト（アトラス）4月下旬→5月中旬●ソルディバイド（彩京）4月24日→5月中旬●GTIクラブ バーチャルギアバージョン（コナミ）未定●アルマジロレーシング（ナムコ）4月→5月8日●子育てクイズ マイエンジェル2（ナムコ）4月→5月6日●ヴァンパイア セイヴァー（カプコン）5月下旬→5月28日●ギャルズパニックS（カネコ）4月下旬→5月中旬●サンフランシスコラッシュ（SNK）4月→5月15日●バーチャストライカー2（セガ）5月中旬→5月下旬●マキシマムフォース（SNK）4月→4月28日●麻雀ハイパーリアクション2（サミー）5月下旬→5月30日

★……今月DataBaseに初登場した新作

ネオジオ

NEO・GEO

HOT 5

今月の売れ筋ソフト

今月もトップはCD版『リアスペ』になったが，再登場が2タイトルもあり，順位は大きく変動している。『マジドロIII』も好調のようだが，この人気を維持できるか？

順位		タイトル
1	前1位	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（CD） ●SNK ●対戦格闘 ●6,800円
2	↑再登場	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ネオジオコレクション（CD） ●SNK ●ディスクマガジン ●3,800円
3	前2位	リアルバウト餓狼伝説スペシャル ●SNK ●対戦格闘 ●32,000円
4	初登場	マジカルドロップIII ●データイースト ●アクションパズル ●29,800円
5	↑再登場	ティンクルスタースプライツ（CD） ●ADK ●シューティング ●5,800円

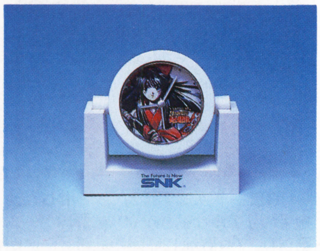
9か月は長かった

サムスピRPG，今月27日に6,800円で見参！

『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』が今月27日，ついに発売される。他機種版も同時発売だが，ネオジオCD版はピクチャーレーベル仕様で，オリジナル・ステッカー付きという豪華版。ファンならこちらをゲットするしか！

また，ネオジオCD版が対象のキャンペーンも展開されるぞ。ゲームについている応募券をハガキに貼り，住所，氏名，職業，電話番号を書いて右記まで応募しよう。抽選で2,000名に「ナコルルボイス目覚まし時計」がプレゼントされる。7月31日の消印有効だ。

（応募先）
〒564　大阪府吹田市豊津町18-12
株式会社SNK「サムライRPG発売記念キャンペーン」係



▲ナコルル・ファンなら絶対ほしいアイテム。ネオジオCD版を買わなくちゃ

DataBase ネオジオ新作発売予定表

変動なし。『KOF'97』はキャラが発表されたので，発売が近いか？

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼カートリッジ				
未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	対戦格闘	SNK	未定
	パルスター2（仮）	シューティング	SNK	未定
▼ネオジオCD				
未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	対戦格闘	SNK	未定
	パルスター2（仮）	シューティング	SNK	未定
	QP	オムニバス	サクセス	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●真説サムライスピリッツ武士道烈伝（SNK）6月27日●ブレイカーズ（ビスコ）4月下旬→4月25日

ゲーム・ミュージック&ビデオ

GAME MUSIC & VIDEO

今月のGMヒットチャート情報

●4月第5週
63位　月刊ときめきメモリアルNo.9（キングレコード）／4,310枚
64位　ファイナルファンタジーVII（デジキューブ）／4,290枚

●5月第1週
34位　ツインビーPARADISE3 Vol.11（キングレコード）／7,970枚
83位　ファイナルファンタジーVII（デジキューブ）／3,780枚

●5月第2週
15位　蒸気蓄音館～サクラ大戦　サウンドトラック（BMGジャパン）／21,220枚
57位　月刊ときめきメモリアルNo.10（キングレコード）／4,550枚
65位　ツインビーPARADISE3 Vol.11（キングレコード）／4,260枚
84位　ファイナルファンタジーVII（デジキューブ）／3,650枚

●5月第3週
25位　蒸気蓄音館～サクラ大戦　サウンドトラック（BMGジャパン）／11,140枚
60位　月刊ときめきメモリアルNo.10（キングレコード）／4,610枚

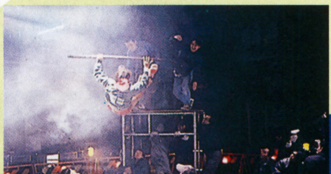
（オリコン調べALBUM HOT 100による／枚数は推定）

サターン版の前に ビデオ「ラストブロンクス」レンタル開始！

以前，このページで告知した「ラストブロンクス」のビデオが，6月13日からいよいよレンタル開始となる。おおまかなストーリーはゲームと同じようだが，「クイーン」「黒ハットの男」など，謎のオリジナル・キャラも登場するぞ。オーディションによって選ばれたキャストたちによる，迫力の武器格闘シーンを堪能しよう。　**（中村京子）**

TOEI VIDEO
LAST-BRONX
東京番外地

収録風景ピックアップ


▶ふっとばされるシーンを撮影中。タイヘンです

▼「クイーン」は闇試合主催者と関係あるのだろうか

▼優作とリサの2ショット。バイクでどこに向かう？

▲椰と洋子。ちなみにキャストを見るかぎり，レッドアイはいないようだが……？

▶写真のブレが迫力を語る、格闘シーンだ

僕はO.M.Y.が… O.M.Y.の4thアルバムついに登場!!

テクノグループ「Y.M.O.」が大好きというGM作曲者4人が，Y.M.O.をマジメにパロって結成したのが「O.M.Y.」。過去にインディーズで発売していた3枚のアルバムがメジャー・リリースされたのは記憶に新しいところだけれど，いよいよ新作アルバム「テクノデリュック」が6月18日に発売される。今回はアルバム制作現場におジャマして，コメントをいただいてきたぞ。　**（北野聡士）**

――4枚目のアルバムに対する意気込みを聞かせてください。

佐野本：……意気込んだ？（笑）

相原：しり込みなら（笑）。

細野江：Y.M.O.的に言うなら，4分の1のパワーで。責任感4分の1で，軽い気持ちで作りました。

――はじめてメジャーからアルバムを作られるということで，何か変わったこととかありますか？

全員：何にもないですね。

佐野本：ノリはまったく一緒です。

相原：曲を担当者ごとにバラバラに録ったことぐらいですね。

佐々武：アレが本当のメジャーのボーカル録りだったら許されないよね。

佐野本：それは僕に対する意見かな？（笑）

――アルバムを聴いてくださるファンにひとこと。

佐野本：ライブ（※）に向けて一生懸命練習しておきます。

佐々武：……いいっすよ，O.M.Y.は（笑）。

細野江：苦笑まちがいなし（笑）。

相原：「スターウォーズ完全版」とともに，50年代が帰ってきたという感覚で聴いていただければ。

全員：うまいシメだねぇ（笑）。

★　★　★

※「TECHNODERUCK」O.M.Y.SUMMER LIVE'97
●日時：6月21日（土）　18：00開場　19：00開演
●場所：渋谷ON AIR EAST
●入場料：4,500円（税込）　全席立ち見
●問い合わせ先：グローバルエンタープライズ（☎03-3496-1341）

◀O.M.Y.の面々。GMマニアなら，どこかで見た顔ぶればかり。彼らの素顔を，ぜひライブでも拝見しよう

プレゼント！

▶アルバム発売の記念グッズ「テクノでリュック」を2名に。ベーマガ編集部「テクノでリュックでピクニック」係まで

生放送初出演

『センチメンタル・グラフティ』がタイトーに！

限定発売の『ファーストウィンドウ』が，あっという間に売り切れた『センチメンタル・グラフティ』。このゲームに出演している，一般オーディションによって選ばれた6人の声優が，毎月ふたりずつ渋谷のタイトー・アミューズメント・スペースにやってくるぞ。全国のタイトー直営店で放送されているゲーム情報中心のラジオ番組「TACO・バズビビッツ」に出演するためだ。トップバッターは，星野明日香役の岡本麻見さんと，山本るりか役の今野宏美さん。彼女たちがやってきた5月20日，番組発信源の「渋谷タイトーステーション」は，駆けつけたたくさんのファンで埋めつくされたのだ。

今後も6月と7月に番組収録がある（予定）ので，ファンはしっかりチェックしておこう。

▲はじめての生放送で，ちょっと緊張気味だったけど，さまざまな話で盛り上がったぞ

お話しましょ♥

『アンジェ』アルバムの収録無事終了

今月26日に登場するアルバム「アンジェリークSing＆Talk～Harmonia～」の収録が，5月6日に行なわれた。当日は声優ひとりずつの個別収録で，取材の時間には子安武人さん（オリヴィエ）がスタジオ入りしていた。人気シリーズに人気声優の取り合わせということで，注目度も高かったようだ。

© Kazuhisa Yoneda

◀子安武人さん。ところで「三國志」はもう出ないのかなあ？

CDも出ます♥

「スーチーパイ」ラジオ番組好評放送中

かないみか＆高橋美紀によるラジオ番組「みか♥美紀のスーチーラジオSTATION」が，下記の4局で放送中。『スーチーパイ』のドラマやジャレコの最新ゲーム情報などが聴ける，30分のバラエティ番組だ。●放送局：文化放送（月曜21:30～）／ABCラジオ（月曜25:10～）／山陰放送（木曜22:00～）／東海ラジオ（木曜23:30～）

今月の新作

『ストⅢ』から『バトルサーキット』まで，今月はカプコン・シリーズが花盛りだ。

月刊ときめきメモリアルNo.11

6/4

■キングレコード　■2,243円（税込）
■CD　KICA-7747

月刊ときめきメモリアル No.11
感謝の気持ち、あなたに届け！
KONAMI

「感涙のお便り大感謝号」として登場するNo.11。ハガキを出していた人は，トーク・コーナーを要チェック!? レギュラー・コーナーも紐緒結奈が主人公のドラマ，ひさびさの「きらめき高校ガイダンス」など，今月も元気いっぱい。

題材ゲーム：ときめきメモリアル（コナミ）
収録曲：①もっと！ときめきラジオトーク6月号（前編）②CDドラマ・ときめきメモリアル「史上最大の決戦？」後編③もっと！ときめきラジオトーク6月号（後編）④月夜の出来事⑤ともだちの君へ⑥バスルームトーク～朝日奈夕子編～⑦きらめき高校ガイダンス⑧きらめき高校男子更衣室⑨実況スペシャルサンクス
作詞：五十嵐麗（④），くまのきよみ（⑤）
作・編曲：岩崎元是，森下　勉（⑤作曲），岸村正実（⑤編曲）
声の出演：金月真美（⑤ボーカル），五十嵐麗（④ボーカル），丹下　桜ほか

KONAMI ALL STAR FESTA'97

6/4

■キングレコード　■3,873円（税込）
■CD　KICA-7766～7（2枚組）

KONAMI
ALL STAR FESTA '97
db-FM

3月16日に渋谷公会堂にて開催された「コナミオールスターフェスタ」のライブ・アルバム。「ツイパラ3」「ときメモ」出演者によるソングをメインに収録。

題材ゲーム：ときめきメモリアル，『ツインビー』シリーズ（コナミ）
収録曲：●ディスク1……①オープニング～強いつばさで②Miracle Power③恋するチェリーパイ～僕だけのMoon Rabbit④あしたいろのベンチ⑤蜃気楼⑥My Dear…⑦convienience story⑧観覧車にのって⑨女々しい野郎どもの詩⑩青になれ！⑪だからっ！⑫ワルモンR＆R⑬Beeなポーズで～霧の向こうのパラダイス～⑭ツインビー音頭●ディスク2……①もっと！モット！ときめき②Love is the one thing in your life③二人の時～forever～④僕らのステキ⑤HOPE⑥Twin memories⑦Talk to me～db-FMのテーマ⑧強いつばさで～db-FM開局記念イメージソング
ボーカル：國府田マリ子（ディスク2④～⑥），長沢ゆりか（ディスク1⑤⑥），金月真美（ディスク1⑪，ディスク2①～③）ほか

カプコン・ゲーム・サウンドトラック「ストリートファイターⅢ～ニュージェネレーション」

6/4

■ビクターエンタテインメント　■2,205円（税込）
■CD　VICL-60055

CAPCOM
STREET FIGHTER III
NEW GENERATION
© CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHT RESERVED.

すべてが新曲となった『ストⅢ』のオリジナル・サウンド集。「ブレイクビーツ」の手法を取り入れた，これまでのシリーズにはない感覚に仕上がっている。

題材ゲーム：ストリートファイターⅢ（カプコン）
収録曲：①PRELUDE②OPENING③PLAYER SELECT④VS⑤JAZZY-NYC（underground edit）⑥LEAVE ALONE⑦WINNER 1⑧CROWDED STREET⑨SHARP EYES⑩WAIT A MINUTE！⑪GOOD FIGHTER⑫TOMBOY⑬WINNER 2⑭GET ON A TRAIN⑮CAVE MAN⑯HERE COMES A NEW CHALLENGER⑰THE JUDGEMENT DAY⑱JAZZY-NYC（street edit）⑲AFTER THE FIGHT⑳SPIRITS㉑TOMORROW㉒FAMILY㉓MY FRIEND㉔FLASH BACK～AGAIN㉕ESCAPE㉖BIGINNING TO THE NEXT㉗CONTINUE㉘GAME OVER㉙VOICE COLLECTION ㉚BPM 114 ㉛S.E.COLLECTION

ネオジオDJステーションSPECIAL　ラジオドラマ編

6/4

■ポニーキャニオン　■2,548円（税込）
■CD　PCCB-00262

SNK
NEO·GEO
DRAMA CD
DJ Station
SPECIAL
ラジオドラマ編

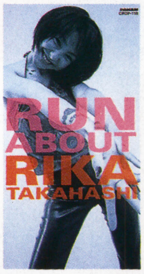
暴走したネオジオ・キャラたちがくり広げる，7編のギャグドラマを収録。これまでの「ゲムドラ」シリーズとは異なり，1話完結のショート・ドラマ形式となっている。SNK宣伝課の中村＆梅本氏が出演しているのもポイント。

題材ゲーム：『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズ，『サムライスピリッツ』シリーズ（SNK）
収録曲：①謎の企画会議②ナコルルの大自然ばんざい！③舞ちゃんのトワイライト・ファイル④草薙家の一族⑤サムライ・GO・WEST⑥ギース杯争奪！お笑い大合戦！⑦バー・イリュージョンへようこそ！⑧おまけラジオ予告＆ガイダンス
声の出演：橋本さとし，野中政宏，栗栖ゆきなほか

RUNABOUT／高橋里華

6/5

■日本クラウン　■1,020円（税込）
■CDシングル　CRDP-159



PSソフト『ランナバウト』のイメージ・ソングと，エンディング・テーマ（ショート・バージョン）を収録。「RUNABOUT」はラジオ番組「内藤　寛のZigZagアンテ～ナ」（ラジオ日本／水曜24:00～）などのテーマ曲としてオンエア中。

題材ゲーム：ランナバウト（やのまんゲームズ）
収録曲：①RUNABOUT②Endless Brightness③RUNABOUT（カラオケ）④Endless Brightness（カラオケ）
作詞：高橋里華
作・編曲：HORIZON（①），中シゲヲ（②作曲），永井誠一郎＆佐野日出夫（②編曲）

ラジオドラマ　クォヴァディス2～惑星オヴァン・レイ～第3部：死の街・ネグロゴルド

6/25　■WEAジャパン　■3,059円（税込）
■CD　WPC6-8286

惑星ゴアと八惑星連合軍の戦いがつづくなか，オヴァンたちを追って惑星オリグの都市・ネグロゴルドに着いたエマ。戦乱に巻き込まれた「死の街」でエマは何を見るのか。ドラマ第3部の4編と，オヴァンのセリフに挑戦できるマイナスワン・トラック，ディオン・ホワイト（子安武人）のイメージ・ソングなどを収録。

題材ゲーム：クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ（グラムス）
収録曲：①続々・戦場ナビゲーター浅田葉子〈第3部：死の街ネグロゴルド（②～⑤)〉②第1話③第2話④第3話⑤第4話⑥生きるんだ！オヴァン～オヴァン・レイ・マイナスワン・トラック⑦Fate of Space
作詞：佐藤ありす（⑦）
作・編曲：G.S.T.（赤松　智／⑦）
声の出演：子安武人（⑦ボーカル），浅田葉子，林原めぐみほか
初回特典：描き下ろしイラストボックス，シナリオブックレット

ストリートファイターⅢ　オリジナル・アレンジアルバム

6/18　■ファーストスマイル　■2,548円（税込）
■CD　FSCA-10007

『ストⅢ』の全31曲のサウンドからピックアップされた10曲を，6人のミュージシャンがさまざまな曲調でアレンジ。先に紹介したオリジナル・サウンドとあわせて聴こう。

題材ゲーム：ストリートファイターⅢ（カプコン）
収録曲：①JAZZY-NYC（latin mix）②LEAVE ALONE（rare）③CROWDED STREET（midnite ver）④SHARP EYES（for dancers）⑤GOOD FIGHTER（bliriant mix）⑥TOMBOY（huge side）⑦GET ON A TRAIN（backing reprat）⑧CAVE MAN（odd note）⑨THE JUDGEMENT DAY（heavy tone）⑩JAZZY-NYC（light edit）
作曲：奥河英樹，岩井由紀
編曲：アキレス・ダミゴス，桜井鉄太郎，鶴来正基，寺岡呼人，伊藤ヨシユキ，深澤秀行
特典：キャラクターシール，ファーストスマイルロゴステッカー

グルーヴ オン ファイト

6/18　■ポニーキャニオン　■1,529円（税込）
■CD　PCCB-00263

キャラクターではなく，各ステージの背景にもとづいて作曲された24曲のオリジナル・サウンドに，キャラクター・ボイス&S.E.をプラス。過去の対戦格闘ゲームとは趣を異にする楽曲群がウリ。

題材ゲーム：グルーヴ オン ファイト（アトラス）
収録曲：〈オリジナルバージョン〉①Periodically②Start！③Soul Selecter④Red Bird⑤World Step⑥KAMIKAZE⑦Time is Tango⑧M・A・D⑨Fly Away⑩Incarnation⑪God Of Death⑫SOSHITE…⑬Groove On Fight⑭Ume＆Tane⑮Who Are You？⑯I'm Gertheimer⑰Poor Thing Man⑱Bad Partner⑲Revive⑳Absorption㉑Gate Of Time㉒Oh！Baby㉓We Are Stronger㉔GO！GO！GO！〈ボイス＆SEコレクション〉㉕ラリー＝ライト㉖クリス＝ウエイン㉗花小路ポプラ㉘乙霧レミ㉙ソーリス＝R8000㉚マックス＝アックス＝ダックス（M・A・D）㉛天神橋筋六㉜雪上火澄㉝豪血寺お梅＆豪血寺お種㉞ファルコ㉟ルドルフ＝ゲルトハイマー㊱デミアン＝ジェイド㊲ブリストル＝ウェラー変身前㊳ブリストル＝ウェラー変身後㊴S.E.コレクション
初回特典：CDケースサイズ・カラーステッカー

ディ・サード

6/18　■ポニーキャニオン　■2,548円（税込）
■CD　PCCB-00264

タカラの3D対戦格闘『ディ・サード』サウンドが，リマスター収録によって，よりクリアな音で楽しめるオリジナルBGM集。主題歌「心のナイフ」も，ナレーション入りのゲーム・バージョン，新録のフルサイズ・バージョン，インストの3種類が収録されている。

題材ゲーム：ディ・サード（タカラ）
収録曲：①こころのナイフ（Full Size）②BOY③SEIYA④LUCIFER⑤SANJUROH⑥SABRINA⑦MELLOW⑧SAOTOME⑨SCHNEIDER⑩KOHJIN⑪KAREN⑫VENUS⑬IZANAGI⑭SHADOW BOY⑮EIJI⑯STAGE＃1⑰STAGE＃2⑱STAGE＃3⑲ENDING⑳こころのナイフ（Game Edit）㉑PLAYER SELECT㉒CONTINUE㉓HERE COMES VENUS！㉔HERE COMES IZANAGI！㉕HERE COMES SHADOW BOY！㉖HERE COMES EIJI！㉗こころのナイフ（INSTRUMENTAL）㉘～㊶BONUS TRACK（character voice）
ボーカル：藤巻恵理子（①⑳）
初回特典：CDケースサイズ・カラーステッカー

FIRE EMBLEM THE BEST
Vol.1●Vol.2

ファイアーエムブレム ザ・ベスト Vol.1
「暗黒竜と光の剣」「外伝」のオリジナル・ゲームミュージック
全60曲（総収録時間108分）を完全収録。
2枚組 PSCN-5058～9

永久保存版!!
NOW ON SALE
定価/各2,940円（税込）

ファイアーエムブレム ザ・ベスト Vol.2
「紋章の謎」「聖戦の系譜」からオリジナル・ゲームミュージック
全77曲（総収録時間148分）を完全収録。
2枚組 PSCN-5060～1
©Nintendo

時代を越えて生き続ける
あの仲間たちの声…
ライアット・スターズ
オリジナル・サウンドトラック

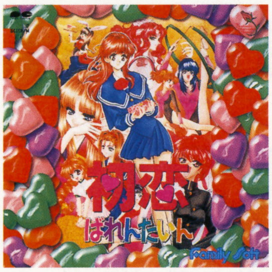
6/25 ON SALE

オリジナル・ゲームサウンド全29曲を完全収録。
PSCN-5064 定価/2,310円（税込） ©HECT 1997

発売元 NTT出版 〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー11F
TEL03-5434-1010 インフォメーションサービス03-5423-9999
販売元 ポリスター 〒150 東京都渋谷区恵比寿南2-14-6
TEL03-5721-3216

初恋ばれんたいん

6/18
■ポニーキャニオン　■2,548円（税込）
■CD　PCCB-00266



ゲーム・サウンドの作曲者みずからの選曲による10曲のアレンジ・サウンドをはじめ，フルサイズ・ボーカル，キャスト総出演の4編のドラマを収録。

題材ゲーム：初恋ばれんたいん（ファミリーソフト）
収録曲：①オープニング「わっかのちょこ」②夏澄のテーマ③雪恵のテーマ④CDドラマ「ヒロイン・集う」⑤千秋のテーマ⑥春菜のテーマ⑦CDドラマ「ヒロイン・激白」⑧綾のテーマ⑨葉子のテーマ⑩CDドラマ「わがままなヒロイン」⑪桜のテーマ⑫麗香のテーマ⑬CDドラマ「ヒロインの逆襲」⑭麻美のテーマ⑮絵理のテーマ⑯エンディング「投影=Projection=」
声の出演：茶山莉子（①ボーカル），静木亜美（⑯ボーカル），日高のり子ほか
初回特典：スーパーピクチャーCD

テクノデリュック／O.M.Y.

6/18
■ポニーキャニオン　■2,039円（税込）
■CD　PCCB-00265

TECHNODERUCK
O.M.Y.

Y.M.O.のアルバム「テクノデリック」「BGM」をもとにした，パロディ・サウンド集。O.M.Y.のメジャー・アルバムの第1弾でもある。なお，CDについているアンケートを送ると，抽選で100名に特製「テクノデリュック」が当たる。

収録曲：①GUM　ガム②NEUE TANS　新筆箇③CIRCULATION　回覧④HAPPY ONDO　ハッピー音頭⑤KEIHIN MUSIC　京浜音楽⑥FISHING LIGHT IN DARKNESS　漁火⑦DUE　税金⑧TAISYOKU　退職⑨GROPE　手探り⑩MOOL　ムール
初回特典：CDケースサイズ・カラーステッカー

君がいない夜／蜃気楼の彼方／光吉猛修

6/18
■東芝EMI（ユーメックス）　■1,020円（税込）
■CDシングル　TYDY-2086

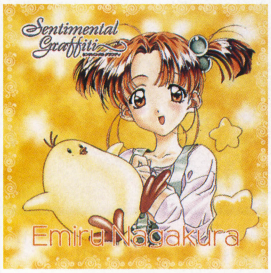
Virtua Fighter 3
君がいない夜
蜃気楼の彼方
光吉猛修

アルバム「バーチャファイター3 On The Vocal」からの2曲を，『バーチャ3』大会「JAVA TEAバトル甲子園」のテーマソングとしてシングル・カットしたもの。カラオケ・バージョンはシングルのみの新録。

題材ゲーム：バーチャファイター3（セガ）
収録曲：①君がいない夜②蜃気楼の彼方③君がいない夜（カラオケ）④蜃気楼の彼方（カラオケ）
作詞：横山　武（①），青柳奈美子（②）
編曲：大堀　薫
作曲・ボーカル：光吉猛修

センチメンタル・グラフティ④私立萌黄女子高校3年D組出席番号23番　永倉えみる

6/21
■NECアベニュー　■1,529円（税込）
■CD　NACG-1004

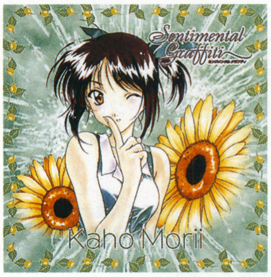


女の子ひとりひとりのイメージ楽器をフィーチャーし，恋心をテーマに歌われるソングをはじめ，ドラマやメッセージなどを盛り込んだキャラクター・アルバム。ベルがイメージ楽器の永倉えみるは，オカルト好きの個性派少女。

題材ゲーム：センチメンタル・グラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①プロローグ②私のもとへ逢いに来て③センチメンタル・ドラマ～あなたに会いたくて～④私のもとへ逢いに来て（オリジナル・カラオケ）⑤スペシャル・メッセージ
声の出演：前田　愛
予約特典：ポストカード

センチメンタル・グラフティ⑤私立笹峰学園高等部3年D組出席番号31番　森井夏穂

6/21
■NECアベニュー　■1,529円（税込）
■CD　NACG-1005

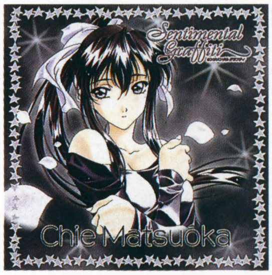


大阪のスポーツ娘，森井夏穂を彩る楽器はサックス。ボーカル「君がいれば」ほか，夏穂と，彼女を演じる声優の満仲由紀子からのメッセージなどが楽しめる。

題材ゲーム：センチメンタル・グラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①プロローグ②君がいれば③センチメンタル・ドラマ～あなたに会いたくて～④君がいれば（オリジナル・カラオケ）⑤スペシャル・メッセージ
声の出演：満仲由紀子
予約特典：ポストカード

センチメンタル・グラフティ⑥私立黒曜館高校3年C組出席番号29番　松岡千恵

6/21
■NECアベニュー　■1,529円（税込）
■CD　NACG-1006



シリーズ第6弾は，アーティスト志願のボーカリスト兼ギタリスト，松岡千恵。そんな彼女のイメージ楽器は，やはりエレキギター。ボーカル「Two Dreams」など，計5トラックを収録している。

題材ゲーム：センチメンタル・グラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①プロローグ②Two Dreams③センチメンタル・ドラマ～あなたに会いたくて～④Two Dreams（オリジナル・カラオケ）⑤スペシャル・メッセージ
声の出演：米本千珠
予約特典：ポストカード

だいすき♥／山口あゆみ

6/21
■アニマック　■1,050円（税込）
■CDシングル　ANDA-7001

だいすき
山口あゆみ
C/W Do up!

グラビアなどで活躍中の山口あゆみが歌う，サターンの恋愛SLG『だいすき♥』のイメージ・ソング。サウンド・プロデュースに，元C-C-Bの笠　浩二が参加している。

題材ゲーム：だいすき♥（ギャガ・コミュニケーションズ）
収録曲：①だいすき♥②Do up！

「子育てクイズ マイエンジェル」テーマソング　少女時代／鈴木真仁

6/21
■エアーズ　■971円
■CDシングル　AYDM-135

夏に登場予定のPS版『子育てクイズ マイエンジェル』のテーマソングを収録。サウンド・プロデュースに，サザンオールスターズの原　由子を起用している。

題材ゲーム：子育てクイズ マイエンジェル（ナムコ／プレイステーション版）
収録曲：①少女時代②さよならの瞬き
作詞・作曲：原　由子

エーベルージュ伝説Vol.5～トリフェルズ魔法学園物語～異世界のバレンタインの巻

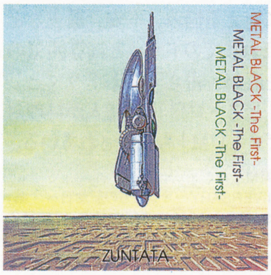
6/21
■キングレコード　■2,854円（税込）
■CD　KICA-10005

おなじみラジオ放送分のドラマに加え，パーソナリティのひとり，豊口めぐみが歌うテーマソング総集編，声優からのひとことメッセージなどを収録したシリーズ第5弾。

題材ゲーム：エーベルージュ（富士通パレックス）
収録曲：①エーベルージュテーマソング「エーベルージュ伝説～総集編」〈CDドラマ・トリフェルズ魔法学園「異世界のバレンタイン」〉②第16話「それぞれの，ひとり」③第17話「禁断の魔法薬」④第18話「この世ならざる物語」⑤第19話「バレンタインが来る前に」⑥第20話「バレンタインのその後に」⑦ここは聞いてのお楽しみ⑧エーベルージュイメージソング「明日になれば～ノイシュのテーマ」
脚本：川崎ヒロユキ
声の出演：豊口めぐみ（①ボーカル），今井由香（⑧ボーカル），緒方恵美ほか
初回特典：ピクチャーCD仕様

メタルブラックーThe Firstー

6/21
■ZUNTATAレコード　■2,550円（税込）
■CD　ZTTL-0012

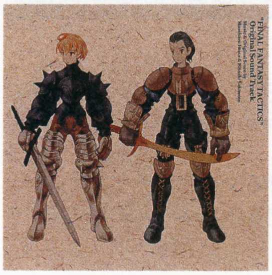


ゲーム，サウンドともにファンから高い評価を得ている『メタルブラック』のサントラ。作曲者のYack.氏による，12曲のアレンジ・サウンドを堪能できる。

題材ゲーム：メタルブラック（タイトー）
収録曲：①Expose②Born to be free③Visitor④Dual Moon⑤AREA 26-10⑥Dawn⑦non fiction⑧Waste days⑨Game is over⑩Doubt⑪Time⑫a mirage of mind
作・編曲：Yack.

ファイナルファンタジータクティクス　オリジナル・サウンド・トラック

6/21
■デジキューブ　■2,718円
■CD　SSCX-10008（2枚組）



『伝説のオウガバトル』『タクティクス オウガ』の作曲者たちによる，『FFタクティクス』のオリジナル・サウンド集。このCDでしか手に入らない，エクストラ・キャラクター・カードがついている。

題材ゲーム：ファイナルファンタジータクティクス（スクウェア）
収録曲：●ディスク1……①Bland Logo～Title Back②Backborn Story③P.R.Movie④ユニット紹介⑤プレイヤーメイク⑥Prologue Movie⑦礼拝堂⑧敵兵襲撃⑨Trisection⑩士官候補生⑪アタックチーム⑫Unavoidable Battle⑬戦闘終了⑭主人公のテーマ⑮A Chapel⑯アルガスとの出会い⑰ワールドマップ⑱ショップ⑲戦士斡旋所⑳毛皮骨肉商㉑編成画面㉒ブレイブストーリー㉓酒場㉔データ画面㉕Desert Land㉖アルマのテーマ㉗怪しげな雰囲気㉘Decisive Battle㉙悲痛な心の叫び㉚Remnants㉛出撃前緊張㉜緊迫1㉝ゲームオーバー㉞チュートリアル㉟Random Waltz㊱オヴェリアのテーマ㊲Apoplexy㊳聖騎士ザルバッグのテーマ㊴Run Past Through The Plain㊵謀略㊶ディリータのテーマ㊷Back Fire●ディスク2……①思い出②ダイスダーグのテーマ③Antipyretic④聖アジョラのテーマ⑤Bloody Excrement⑥そして僕は逃げ出した⑦Espionage⑧降臨⑨オヴェリアの不安⑩Under The Stars⑪橋上の戦い⑫枢機卿の怒り⑬In Pursuit⑭Shock!!～絶望⑮聖アジョラのテーマ豪華版⑯悲痛な心の叫び！⑰レクイエム！⑱恐怖1⑲The Pervert⑳Antidote㉑雷神シドのテーマ㉒掘り出し物㉓Night Attack㉔恐怖2㉕Ultema The Nice Body㉖Ultema The Perfect Body！㉗ラスト戦闘終了㉘Epilogue Movie㉙Staff Credit
作・編曲：崎元　仁，岩田匡治
特典：特製キャラクターカード，ミニポスター

カプコン・ゲーム・サウンドトラック「ロックマン バトル&チェイス」

6/21
■ビクターエンタテインメント　■3,255円（税込）
■CD　VICL-60065（2枚組）

CAPCOM
ROCKMAN
バトル&チェイス
© CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHT RESERVED.

『ロックマン』10周年記念ゲーム，『～バトル＆チェイス』のサウンド全49曲を収録。おなじみロックをメインにした楽曲群に加えて，「カプコン・ゲーム・サウンドトラック」シリーズ初のボーカル曲「風よ伝えて」「あ～男一代」も楽しめる。ボーカルは，カプコンサウンドチームによるもの。

題材ゲーム：ロックマン バトル＆チェイス（カプコン）
収録曲：●ディスク1……①ROCKMAN BATTLE＆CHASE（Over The Top）type1②Ready for Break③Over The Top④Sunshine Girl⑤KICK ABOUT⑥Go for it！⑦男の花道⑧Through the AIR⑨snow-rainbow⑩Dark the MOON⑪STORMING BOMBER⑫SPEED・STAR⑬I am world king!!⑭Courageous Heart⑮Over The Top（Ballad version）⑯Sunshine Girl（Ending version）⑰KICK ABOUT（jazz version）⑱Go for it！（Ballad version）⑲あ～男一代（Guitar Instrumental）⑳Through the AIR（Orchestra version）㉑Love Love ROLL！㉒moon light ㉓BURNING BOMBER㉔SPEED・STAR（Cheerful version）㉕風よ伝えて（Game version）㉖あ～男一代（Game version）●ディスク2……①ROCKMAN BATTLE＆CHASE（Over The Top）type2②the straight out③soon…④Here goes！⑤Hold Out⑥SHADOW⑦CHASERS⑧dancing the eyes⑨ESCAPE⑩Are you gloomy？⑪dUEL⑫secret party⑬dimension shift⑭standing over there⑮DUO HERE⑯Here Comes The New Challenger⑰Black Star⑱Over The Top（Piano Solo version）⑲Over The Top（dance Mix version）⑳風よ伝えて…（original MIX）㉑あ～男一代（original MIX）㉒風よ伝えて…（instrumental MIX）㉓あ～男一代（instrumental MIX）㉔風よ伝えて…（Piano Solo version）

キング CGM シリーズ
ファルコムサウンドチームによる待望の全曲アレンジ集!!
jdk Special Vol.1
英雄伝説III
jdkスペシャル
VOL.1

白き魔女
jdk Special
Vol.1

1.白き魔女ゲルド
2.もうひとつの英雄たちの物語
3.愛はきらめきのなかに
4.小さな英雄 ーオルゴールー
5.俺様ライオン、おまえを喰らうぞ!!
6.WIN!!
7.シャーラ&グース
8.MOUNTAIN PATH
9.FEEL SO GOOD
10.関所
11.洞窟
12.シャリネ
13.浜辺の午後
14.しあわせな一日
15.気分はキャプテン・トーマス
16.犯人は誰だ?!
17.愉快な仲間たち
18.風といっしょに
19.小さな英雄 ージュリオとクリスの大冒険ー
20.LET'S START, OK?
21.炭鉱
22.ガルガのつめ痕
23.ローディ
24.GAMBLER
25.毒沼
26.白き魔女ゲルド ー軌跡ー
27.ダーツ
28.それ見よ我が元気 ーああ無情ー
29.哀しみのメロディ
30.それ見よ我が元気
31.嵐の前
32.ボルト大決戦
33.強敵!!
34.あ、負けちゃった
「愛はきらめきのなかに」オリジナル・スコア付
CD:KICA-1197／定価￥2,548（税抜価格￥2,427）
↑NOW ON SALE↓
jdk Special Vol.2
英雄伝説III
jdkスペシャル
VOL.2

白き魔女
jdk Special
Vol.2

1.不思議なお話を
2.円舞曲
3.男ひとり旅
4.迷いの森
5.オルドス
6.オルドス大聖堂
7.まろうどの賛歌
8.ラウアール
9.ギドナ
10.赤い瞳の誘惑
11.バダット
12.ガガーブの記憶
13.夢
14.INVASION
15.回想 ーレクイエムー
16.ルード城
17.魔獣出現
18.天儀室
19.小さな英雄
20.白き魔女ゲルド ー尊き魂ー
21.小さな英雄 ー青空の向こうにー
22.終焉
23.デュルゼルの手紙
24.愛はきらめきのなかに ーエンディングバージョンー
25.小さな英雄たち
26.小さな英雄 ー冬の到来ー
27.ティラスイールの白き魔女
「迷いの森」オリジナル・スコア付
CD:KICA-1198／定価￥2,548（税抜価格￥2,427）

MUSIC FROM
英雄伝説III

好評発売中
オリジナルゲームサントラ+jdk BANDアレンジ
ミュージック・フロム
英雄伝説III～白き魔女～
CD2枚組:KICA-1146～7
定価￥3,837（税抜価格￥3,689）
Distributed by KING RECORDS

6/27 ソーサリアンForever Win95

カプコン・ゲーム・サウンドトラック「バトルサーキット」

6/21
■ビクターエンタテインメント　■2,205円（税込）
■CD　VICL-60056

BATTLE CIRCUIT
CAPCOM

『バトルサーキット』のオリジナル・サウンド集。'80年代をイメージしたサウンドが世界観にマッチしている。

題材ゲーム：バトルサーキット（カプコン）
収録曲：①オープニング②プレイヤーセレクト③プロローグ・大気圏突入④手配No.9696X・Dr.サターン⑤ステージクリア⑥バトルアップグレード⑦ハンターギルド⑧悪の巣窟・ディスコでフィーバー！⑨ジョニー・ザ・ファンキーヘッド⑩サターンを追え！ネオヨーク・シティの死闘！⑪砂漠のデッドヒート！⑫サイバー姐御・バーバラ⑬天帝システムの謎⑭潜入！Dr.サターンの野望を砕け！⑮サターンの罠⑯発進！オクトパス2号⑰「デリート」幹部・ジパング⑱恐怖の牢獄⑲ジャングルバトル！死線からの脱出！⑳巨大マンドリル・ジェニファー㉑経済大国「フジヤマ・シティ」㉒ジパングを追え！決死の川下り！㉓経済大国型バトルサーキット・ジパング㉔天帝システムを探せ！㉕決戦！天帝システムの死闘！㉖最強バトルサーキット・プルート㉗暴走！天帝システム！㉘ラストバトル・マスタープログラムを止めろ！㉙エンディング・賞金稼ぎの誇り㉚スタッフロール㉛ゲームオーバー㉜ランキング㉝プレイヤー紹介㉞S.E.COLLECTION㉟VOICE COLLECTION

ドラマCDボイスパラダイス

6/21
■BMGジャパン　■2,854円（税込）
■CD　BVCH-1418

ドラマCD
Voice Paradise

ラジオで放送されたオリジナル・ドラマ。妖精になるための試練として，妖精王から人助けをするよう命じられた5人の妖精見習いたちが，大騒動を起こしてしまう。

題材ゲーム：ボイスパラダイス（アスク講談社）
収録曲：①妖精たちの試練②大都会へようこそ③悪戦苦闘！④「エルフィントライアングル」⑤戻ってきました妖精王国
声の出演：久川　綾，國府田マリ子，丹下　桜ほか
初回特典：ピクチャーCD仕様

星空にWAKE UP!／ジャンジャンジャン

6/25
■東芝EMI（ユーメックス）　■1,020円（税込）
■CDシングル　TYDY-2087

『スーチーパイ』ラジオ番組の主題歌＆エンディング・テーマを収録。「星空にWAKE UP！～眠っちゃダメよ～」は深夜リスナーへのメッセージ？

題材ゲーム：『アイドル雀士スーチーパイ』シリーズ（ジャレコ）
収録曲：①星空にWAKE UP!～眠っちゃダメよ～②ジャンジャンジャン～夢で逢いましょ～③星空にWAKE UP!～眠っちゃダメよ～（オリジナルカラオケ）④ジャンジャンジャン～夢で逢いましょ～（オリジナルカラオケ）
作詞：里乃塚玲央
作曲：小杉保夫
編曲：山中紀昌
ボーカル：かないみか（①），高橋美紀（②）

ライアット・スターズ　オリジナル・サウンドトラック

6/25
■NTT出版　■2,310円（税込）
■CD　PSCN-5064

RIOT STARS
Original Sound Track
Compose, Arrange & Program
Tsukasa Tawada

『イーハトーヴォ物語』『ゼクシード』などを手掛けた多和田氏によるオリジナル楽曲を収録。29曲のオーケストラ・サウンドが，交響組曲的な趣をかもしだす。

題材ゲーム：ライアット・スターズ（ヘクト）
収録曲：①オープニングテーマ②バトルフィールド③カーライン城にて④宮廷軍のはみだし者たち⑤結成！第9軍⑥インターミッション⑦港のある町で⑧平原の小径⑨一触即発！⑩ホビットの村⑪進撃！⑫妖精の村⑬カジノタイム⑭呪縛の島⑮挫折と安らぎと⑯悲しみを越えて⑰再起を誓って⑱大要塞⑲神秘をたたえて⑳伝説のハイランド文明㉑帝国軍のテーマ㉒宿命㉓修行の聖堂㉔霧の街㉕新たなる脅威㉖この戦いの果てに㉗許されざる者㉘勝利～未来への約束㉙エンディングテーマ
作曲：多和田吏

アンジェリーク　シング＆トーク～Harmonia～

6/25
■光栄　■2,800円（税込）
■CD　KECH-1113

Sing & Talk
アンジェリーク
Harmonia

シリーズ初のバラエティ・アルバム。守護聖全員によるボーカル，日の曜日のアンジェリークとの1日を語る「FLOWERY SUNDAY」など，彼らの魅力を満載。

題材ゲーム：『アンジェリーク』シリーズ（光栄）
収録曲：①君は独りじゃない②FLOWERY SUNDAY（1）③FLOWERY SUNDAY（2）④FLOWERY SUNDAY（3）⑤あした，羽ばたく（Karaoke Ver.）⑥FLOWERY SUNDAY（4）⑦FLOWERY SUNDAY（5）⑧空曜日（Karaoke Ver.）⑨FLOWERY SUNDAY（6）⑩FLOWERY SUNDAY（7）⑪白夜（Karaoke Ver.）⑫FLOWERY SUNDAY（8）⑬FLOWERY SUNDAY（9）⑭CLUMSY LOVE（Karaoke Ver.）⑮Key of Your Heart：Part1⑯Key of Your Heart：Part2⑰Key of Your Heart：Part3⑱君は独りじゃない（Karaoke Ver.）
声の出演：速水　奨，塩沢兼人，堀内賢雄ほか

前号追補タイトル

「卒業M」ドラマCD　M（オレたち）にまかせろ！Vol. 3

4/19
■日本コロムビア　■2,854円（税込）
■CD　COCC-14159

Mにまかせろ！
Vol.3

5人が胸に抱える悩み，不安，過去などを描いた，これまでのドラマとは雰囲気の異なる4話を収録。書き下ろしドラマとして，新授業「ビストロ科」にて5人が料理対決をする「ビストロM」も収録されている。

題材ゲーム：卒業M
収録曲：①ANNIVERSARY～オレたちの記念日～・第1話②ANNIVERSARY～オレたちの記念日～・第2話③ANNIVERSARY～オレたちの記念日～・第3話④ANNIVERSARY～オレたちの記念日～・第4話⑤ミニドラマ「ビストロM」
声の出演：草尾　毅，阪口大助，石川英郎ほか

前号追補タイトル

クーロンズ・ゲート　サウンドトラック

4/21
■ソニーレコード　■2,854円（税込）
■CD　SRCL-3780

KOWLOON'S GATE
SOUNDTRACK

PSの異色RPG『クーロンズ・ゲート』のサウンドを，作曲者の蓜島邦明がアレンジ。香港の混沌とした裏路地を思わせる，エキゾチックなサウンドが展開する。12ページ・オールカラー・ブックレットつき。

題材ゲーム：クーロンズ・ゲート（ソニー・ミュージックエンタテインメント）
収録曲：①クーロンズ・ゲート②香港最高風水会議③歓楽の街④リ・トライ⑤妄人路⑥海鮮中心⑦アイテムバトル⑧Happy Hour⑨水郷の街⑩山高帽男⑪陰陽師のテーマ⑫九龍フロント⑬香港的大廈（龍城路）⑭占い部屋⑮清朝⑯エンディング・テーマ
作・編曲：蓜島邦明

前号追補タイトル

Trouble Maker／鈴木真仁

5/21
■TDKレコード　■1,000円（税込）
■CDシングル　TDDM-0001

鈴木真仁
Trouble Maker

N64のアクション・ゲーム『ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ』＆「鈴木真仁のプリンセス倶楽部」（土曜26:30～）のオープニング・テーマ「Trouble Maker」と，ゲーム・エンディング曲「determination」をカップリングしたシングル盤。

題材ゲーム：ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ（エニックス）
収録曲：①Trouble Maker②determination～大人になろうとおもう～③Trouble Maker（オリジナル・カラオケ）④determination～大人になろうとおもう～（オリジナル・カラオケ）

前号追補タイトル

ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ　オリジナルサウンドトラック

5/21　■TDKレコード　■2,500円（税込）
■CD　TDCM-0001

ゲームのオリジナルBGMほか，2曲のアレンジ・サウンド＆テーマソングなど，計38トラックを収録。

題材ゲーム：ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ（エニックス）
収録曲：①ESPERANCE②ADIEUX～オーケストラアレンジバージョン③OPENING TITLE④STEPPIN～果てしない冒険の旅へ～⑤TO1～ねんどろと仲間たち～⑥ESPERANCE～愛と希ぼうとゆう気と～⑦HURRY！～ゆけゆけマリナ～⑧LIKE A WIND～風にのって～⑨VOLCANIC～熱い！暑い！火山の中で～⑩MARINA～マリナ，ナゲット～⑪OUT!!～そこまでーっ!!～⑫NEO～コチコチ山のネンドロ～⑬BROKEN～おっ楽しみ！大運動会～⑭A CAVE～ゴロゴロ岩からの脱出～⑮WOODS～チャッピーとチャピコ～⑯GLOOMY～ふっかーい洞窟と三輪車～⑰OBAKESONG～バブー王とおばけねんどろ～⑱LITHE～マリナとガンベル～⑲REVENGE～戦艦の上で～⑳BONO～ハイウエイをかけぬけろ～㉑GIMMIICK～わなに気をつけろ～㉒INF～皇帝の目覚め～㉓POSITION～次なる試練・皇帝の野望～㉔YUJYA!!～勇者ビーステクター～㉕BOSS～vsゲスラー親子と三幹部～㉖CONTI～コンティニュするのじゃ！～㉗FIGHT！～最終決戦vsゴットビーステクター～㉘GET！～キャッチ・ザ・ゲート！～㉙STCLR～キャッホー！すっきりしたーっ!!～㉚FANFARE1㉛FANFARE2㉜CLEAR～明朗快活無敵戦闘メイドロボ，マリナッ！～㉝INT～もうさらわれないで下さいねぇ～㉞END TITLE～determination～㉟ADIEUX㊱Trouble Maker㊲determination～大人になろうとおもう㊳ORIGINAL EFFECTS by S.Murata
ボーカル：鈴木真仁（㊱㊲）

前号追補タイトル

同級生～恋愛専科～Lesson. 6

5/23　■ピンクパイナップル　■3,884円
■CD　KSCA-59051

留学していた舞が日本に帰ってきた。しかし拓郎をとりまく環境はこの数か月で大きく変わり，ふたりのすれちがいがつづく。

題材ゲーム：同級生（エルフ）
収録曲：①同級生♥恋愛専科CD Special〈ラジオドラマ・同級生 第6話「はじまりの再会……」〉②第1回「春の嵐」③第2回「思いは遠く」④最終話「優しさの行方」⑤番外編「一哉とくるみ・愛の行方」〈ボーナストラック〉⑥同級生♥恋愛専科イメージソング「Heart to Heart」
声の出演：高橋美紀（⑥ボーカル），こおろぎさとみ，麻美順子ほか
特典：リバーシブル・ジグソーパズル

VIDEO&LD

銀河お嬢様伝説ユナー深闇のフェアリイーVol. 3

6/1　■東宝　■4,800円
■LD　TLL-2493

VHS版と同じ内容のシリーズ最終巻。幻夢の能力で，一緒に戦っていた友だちがつぎつぎとあやつられていく。孤立したユナに幻夢が襲いかかったとき，亜耶乎が現れ，身をていしてユナを守った！

（カラー30分）
題材ゲーム：銀河お嬢様伝説ユナ（ハドソン）
声の出演：横山智佐，冬馬由美，高橋美紀ほか
初回特典：特製PikaPikaブックカバーセット，特製ピンナップポスター，スペシャルピクチャーディスク盤仕様，SDユナピクチャーレーベル仕様，ユナDJスペシャル3（マルチオーディオ）

インディーズ

セガサターンビデオマガジン６月発売タイトル号

6/1　■セガ　■非売品（プロモーション用）
■VHS　TYVY-5015

「ソニックプロジェクト」第1弾の『ソニックジャム』や，ついに発売される『サムスピ武士道烈伝』など23本を紹介。

（カラー24分）
収録内容：①ゲーム天国②ウエルカム・ハウス③AI囲碁④羅媚斗⑤AMOK⑥ソニックジャム⑦MARICA～真実の世界⑧マジカルドロップIII～とれたて増刊号！⑨紫炎龍⑩ワールド・エボリューションサッカー⑪マス・デストラクション（仮）⑫政界立志伝～よい国，よい政治⑬PGAツアー'97⑭だいすき♥⑮ウイリーウォンバット⑯提督の決断III⑰トップアングラーズ～スーパーフィッシングビッグファイト2⑱真説サムライスピリッツ武士道烈伝⑲ムーンクレイドル⑳ゲームウェアVol.5 ㉑はるかぜ戦隊Vフォース ㉒QUIZなないろDREAMS～虹色町の奇跡 ㉓BASIC for SEGASATURN

前号追補タイトル

Equal Live Tour／E.M.U

4/19　■日本コロムビア　■5,913円（税込）
■LD　COLC-3267

1月15日に行なわれた，日本青年館での「E.M.U」ライブの映像を収録。収録曲は3月に発売されたCDと同じだが，ライブの熱気をより身近に感じることができる。

（カラー116分）
題材ゲーム：卒業M
収録内容：①Teenageはパラダイス②＝（イコール）③E.M.Uメドレー（僕たちの方程式ーrureー～青春に理由はいらない～少年AtoZ～僕たちの方程式ーrureー）④Dear Friend⑤ツイてない⑥僕たちの世代から～新世紀のプロローグ～⑦涙が覚えてる⑧ありったけの情熱⑨ハミング⑩DESTINATION⑪青空のように⑫PARTY⑬Girl～涙が虹に変わるまで～⑭＝（イコール）アンコールバージョン

DataBase

ゲーム・ミュージック＆ビデオ新作発売予定表

『サクラ大戦』のライブCDと，ドラマCDの発売が決定した。

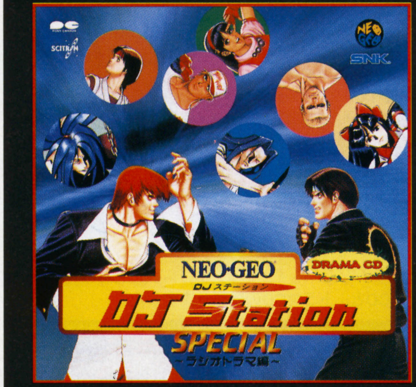
	発売日	タイトル	発売元	価格
アルバム	5月21日	★明日 勇気をだして	ワンダーエンターテインメント	〈込〉1,020円
	6月18日	★ラストブロンクス～東京番外地～サウンドバトル／大内義昭	ファーストスマイル	〈込〉2,548円
	6月21日	★トゥルー・ラブストーリ 1 そよ風のオルゴール	ワンダーエンターテインメント	〈込〉2,854円
	6月25日	バトルアスリーテス大運動会音楽篇Vol. 1	パイオニアLDC	2,913円
		声優志願の英雄志願（仮）	メディアリング	〈込〉2,854円
	6月27日	★竜機伝承・外伝	ケイエスエス	2,913円
	7月２日	★月刊ときめきメモリアルNo.12	キングレコード	〈込〉2,243円
		★パワードールVol. 1 ウェディング・マーチ	バップ	未定
	7月18日	★サクラ大戦 ドラマCD夏公演～愛ゆえに	BMGジャパン	〈込〉3,059円
		★フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	ファーストスマイル	〈込〉2,548円
	7月21日	★「火星物語」テーマソング Wing	エアーズ	971円
		★子育てクイズ マイエンジェルドラマ＆ソングCD	エアーズ	2,9131円
		★ロルフィー	エアーズ	971円
		★ダライアス外伝～ザ・ラストキッス	ZUNTATAレコード	〈込〉2,550円
		★サガフロンティアオリジナルサウンドトラック	デジキューブ	〈予〉2,854円
	7月24日	★出会えて良かった／虹野沙希	キングレコード	〈込〉1,020円
		★「SEGA RACEオムニバス」クラブミックスアルバム	徳間ジャパン	〈込〉2,500円
		★「Nightsーナイツー」クラブミックスアルバム	徳間ジャパン	〈込〉2,500円
		★セピア色のフォトグラフ／吹石一恵	BMGビクター	〈込〉1,020円
		★トゥルー・ラブストーリーCDドラマVol. 2	ワンダーエンターテインメント	〈込〉2,854円
	7月25日	★虹をみた夏	データム・ポリスター	〈込〉2,854円
	7月予定	★QRラジオCD企画 ラジオドラマ「バトルアスリーテス大運動会」（仮）	パイオニアLDC	〈込〉2,548円
	8月21日	★セガ ボーカル集オムニバスアルバム	徳間ジャパン	未定
		★「ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士～ドラマアルバム	徳間ジャパン	未定
		★エルフィンパラダイス ドラマCD	BMGビクター	未定
	8月25日	英雄志願サウンドトラック（仮）	メディアリング	〈込〉2,548円
	8月27日	★あやかし忍伝くの一番 外伝 其ノ壱（仮）	東芝EMI（ユーメックス）	〈込〉2,548円
		★ヴァンパイアハンターオリジナルサウンドトラック	東芝EMI（ユーメックス）	〈込〉3,059円
		★スーチードラマシアター「ミラクルアナザーワールドPART１」	東芝EMI（ユーメックス）	〈込〉2,548円
		★魔法学園ルナ！マジカルアイランドVol. 1	東芝EMI（ユーメックス）	〈込〉2,835円
		★怪物パラ☆ダイス monster paradise	東芝EMI（ユーメックス）	〈込〉1,020円
	9月１日	★パワードールVol. 2 ESCAPADE	バップ	未定
	9月21日	★トゥルー・ラブストーリーCDドラマVol. 3	ワンダーエンターテインメント	〈込〉2,854円
	9月25日	★サクラ大戦歌謡ショウ 帝国歌劇団〈花組〉特別公演「愛ゆえに」	BMGジャパン	未定
	10月１日	★サクラ大戦 ドラマCD秋公演～愛はダイヤ	BMGジャパン	未定
	10月22日	★トゥルー・ラブストーリーCDドラマVol. 4	ワンダーエンターテインメント	〈込〉2,854円
	11月１日	★サクラ大戦 ドラマCD冬公演～つばさ	BMGジャパン	未定
	12月３日	★サクラ大戦 ドラマCD春公演～シンデレラ	BMGジャパン	未定
	未定	I miss you／田中勝己	ソニーレコード	777円
		ai（飯島愛）グッド・アイランド・カフェ	BMGビクター	1,942円
ビデオ&LD	6月25日	サクラ大戦花組ビデオブロマイド上之巻（VHS）	セガ／バンダイビジュアル	3,800円
		サクラ大戦花組ビデオブロマイド下之巻（VHS）	セガ／バンダイビジュアル	3,800円
	6月27日	ヴァリアブル・ジオ第３話「女神たちの挽歌」（VHS／LD）	ケイエスエス	5,800円
	6月下旬	バーチャファイター３攻略DVD Vol. 7 サラ（DVD）	セガ／日本コロムビア	2,800円
		バーチャファイター３攻略DVD Vol. 8 ジェフリー（DVD）	セガ／日本コロムビア	2,800円
		バーチャファイター３攻略DVD Vol. 9 シュン（DVD）	セガ／日本コロムビア	2,800円
	7月25日	ヴァンパイアハンター THE ANIMATED SERIES vol. 2	アミューズビデオ	6,600円
		竜機伝承 Legend 1 出発（たびだち）	ケイエスエス	5,800円
		サクラ大戦花組ビデオブロマイド（LD）	セガ／バンダイビジュアル	5,800円
	7月下旬	バーチャファイター３攻略DVD Vol.10 ラウ（DVD）	セガ／日本コロムビア	2,800円
		バーチャファイター３攻略DVD Vol.11 リオン（DVD）	セガ／日本コロムビア	2,800円
		バーチャファイター３攻略DVD Vol.12 鷹嵐（DVD）	セガ／日本コロムビア	2,800円
		バーチャファイター３攻略DVD Vol.13 デュラル（DVD）	セガ／日本コロムビア	2,800円
	9月予定	ヴァンパイアハンター THE ANIMATED SERIES vol. 3	アミューズビデオ	6,600円
	10月予定	サクラ大戦～桜華絢爛Vol. 1	セガ／バンダイビジュアル	未定
	秋頃予定	サイキックフォース	ブロッコリー	未定
	年末予定	★オリジナルビデオアニメーション パワードール	バップ	未定
	98年2月予定	ヴァンパイアハンター THE ANIMATED SERIES vol. 4	アミューズビデオ	6,600円
	未定	ラストブロンクス／東京番外地	東映ビデオ	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

★とじ込み付録「SUPERSOFT HOT INFORMATION」制作スタッフ……スタジオベントスタッフ（山下　章，仲みゆき，大出綾太，山中直樹，中村京子，加藤義文），開田清隆，薮良小路，曳地哲司，八巻将之，山田真也，白川大輔，斉藤通彦，伊藤真臣，マイコンBASICマガジン編集部

-RADIO DRAMA-

NEO・GEO DJ STATION ラジオドラマ編 /SNK



今、SNK宣伝企画部とキャラクター達の闘いの幕が開いた・・・!!
暴走するキャラクター達の倒錯の笑いにあなたはどこまで堪えられるか・・・!?

「ゲムドラナイト」で放送されなかったシナリオを含んだ完全版!!

CAST:橋本さとし/野中政宏/安井邦彦/生駒治美/コング桑田/モンスター前塚/曽木亜古弥/ほりえかおり/矢野栄路/栗栖ゆきな/神谷けいこ/他

CD 97.6.4 ON SALE
CD:PCCB-00262 ￥2,548(税込)

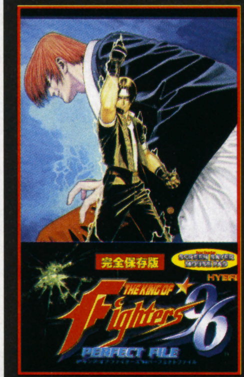
「子安、氷上のゲムドラナイト」放送局拡大!!

日時：毎週日曜日
東京放送(TBS/東京/954kHz)／北海道放送(HBC/北海道/1287kHz) 深夜25：00〜25：30
毎日放送(MBS/大阪/1179kHz) 21：25〜21：55
RKB毎日放送(RKB/九州/1278KHz) 深夜24：40〜25：10

パーソナリティー：子安武人、氷上恭子
6月放送中のラジオドラマは「D-XHIRD」

-RADIO DRAMA-
D-XHIRD ドラマCD
/TAKARA
CD 97.7.2 ON SALE
CD:PCCB-00267 ￥2,548(税込)

THE KING OF FIGHTERS '96
PERFECT FILE



格闘ゲームでNo.1の人気を誇る、SNK/ザ・キング・オブ・ファイターズ'96を一枚のCD-ROMに凝縮!!

CD-ROM
97.6.18
ON SALE

Windows95/Macintosh対応
PCRH-00016 ￥6,800円(税抜)

- ●設定原画集
- ●全オリジナルサウンド収録+スペシャルシステムサウンド
- ●全キャラクターパーフェクトファイル 超必殺技を再現！
- ●25点のオリジナルイラスト収録
- ●オリジナルスクリーンセイバー2点/マウスパッド付

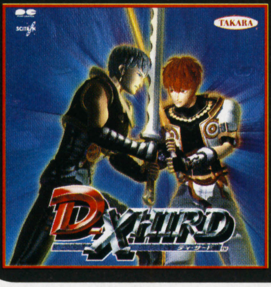
(制作:サイトロン/発売ポニーキャニオン)

SCITRON LABEL

NEW RELEASE

SCITRON INTERNET URL : http://www.scitron.co.jp/

D-XHIRD ディサード /TAKARA



藤巻恵理子が歌うテーマ曲「こころのナイフ」をゲームヴァージョン+フルサイズで新録音。そしてキャラクターテーマからステージ曲まで、個性的なBGM18曲をあますところなく収録。キャラクターボイス、ジングルを加えて、遂に完成した"音楽無頼派"スーパーサウンドトラック!

<収録曲>
こころのナイフ 歌：藤巻恵理子／ORIGINAL VERSION
BONUS TRACK(character voice)

CD 97.6.18 ON SALE
CD:PCCB-00264 ￥2,548(税込)

TECHNODERUCK テクノデリュック /O.M.Y.

TECHNODERUCK
O.M.Y.

これぞモノホンY.M.O.のパロディ? メジャー第1弾、通算第4作品目にあたる期待のアルバム。

<収録曲>
GUM ガム/HAPPY ONDO ハッピー音頭/KEIHIN MUSIC 京浜音楽/FISHING LIGHT IN DARKNESS 漁火/DUE 税金/TAISYOKU 退職/他全10曲

<O.M.Y.メンバー>
細野江 晴臣/相原 隆行弘/佐野本 龍一/佐々武 秀樹

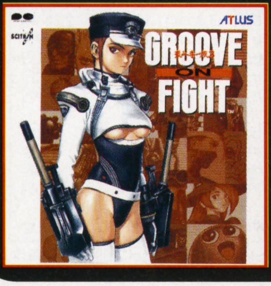
CD 97.6.18 ON SALE
CD:PCCB-00265 ￥2,039(税込)

テクノでリュック・プレゼント
アルバムをお買い上げ下さった人に「テクノ・デ・リュック」が抽選で100名様に当たります!
*実際の色・ロゴ等は多少異なります。

「TECHNODERUCK」
O.M.Y.SUMMER LIVE '97決定!!
6月21日(土) OPEN 18:00- 東京・渋谷ON AIR EAST
問い合わせ:グローバルエンタープライズ 03-3496-1341

-SCITRON 1500 SERIES-

GROOVE ON FIGHT/ATLUS



人気対戦格闘ゲーム「豪血寺一族」シリーズの流れを汲むアトラスの最新作。さらに白熱する頭主決定戦を盛り上げるBGM、ポプラ、レミのキュートボイスをはじめボイス&S.E.を全収録。ファンにはこたえられない必聴盤。楽譜、解説書付。

<収録曲>
ORIGINAL VERSION/VOICE&S.E. COLLECTION

初回特典：CDケースサイズ・カラーステッカー

CD 97.6.18 ON SALE
CD:PCCB-00263 ￥1,529(税込)

Fantastic Character Series

初恋ばれんたいん/family Soft

CD 97.6.18 ON SALE

voice 日高のり子、柳原みわ、茂呂田かおる、茶山莉子、伊藤未央、そのざきみえ、美木まさき、森本晶、北条静香、永瀬いくみ、静木亜美

初回特典：スーパーピクチャーCD
CD:PCCB-00266 ￥2,548(税込)

PONY CANYON

お求めはお近くのレコード店で。

思わぬこぼれ話が聞けるかも？

本誌ライターたちがゲームについて語る Final Stage

ファイナルステージ

山下　章

楽しみにしていた「高田vsヒクソン戦」が中止になりそうなムード。開催時にはリングサイドで見ると意気ごんでいるが……？

さすがに『幻魔大戦』はありませんでした

秋葉原のツートップという店の新店舗オープン・セールに行ったら，なんと昔のパソコン・ゲームが新品で売られていた。値段はどれも1本500円！　すかさず買ってきたのは，まだ封の開いていないPC-9801版『ザナドゥ・シナリオII』とMSX2版『激突ペナントレース2』。手荷物がなければ，『太陽の神殿』や『アルバトロス』など，まだまだほしいゲームはあったんだけど…。それにしても，今どき，新品のこれらのゲームが売ってるなんて，「パソ思」担当者にとっては夢のような話。日本全国を巡れば，まだまだどこかに眠っているゲームはあるのかも。探索の旅に出るのも楽しそうだな。

ベニー松山

シンクパッドの調子が悪く，優勝賞品（俺コレ参照）に期待している様子。「CPUは286かもよ？」と山下の毒舌が冴える。

俺を信じて『ディアブロ』を買え！

パソコンでゲームをやらない人だったのだが（ソリティアをのぞく），ギャザが引き金になったのか『ディアブロ』をはじめてしまった。今さらながらコレがおもしろいの何の。『ローグ』と『ウィザードリィI』をホウフツとさせる迷宮探索とアイテム探しのテイストを，細かなグラフィックが見事に盛り上げてくれる。しかもネットワークで多人数プレイができる！　昔，RPGがこんなふうになればいいなぁと夢想していたコトがみんな詰まってるじゃないか！

これは，現代のスペックじゃなければできないかつての名作の後継種ゲームなのだ。新作映画の『スターウォーズ』みたいかも。

手塚一郎

また引っ越ししたようだ。ひとつの土地に2年以上暮らしたことがないと言うが，今度の場所は果たして安住の地となるのか？

編集部対抗「バス釣り大会」で優勝！

『糸井重里のバス釣りNo.1』はシミュレーション的側面が強く，バスに対する理解や愛情などが試される作品だ。それだけに釣果はかぎりなく理解度に近く，サテラビューによる全国トーナメントはゲーム・ライターの威信を懸けた戦いとならざるを得ない。なぜならゲーム・ライターはゲームに対する深い理解を求められる職業だからだ。

見出しに「優勝」と書いたのは，自分にプレッシャーをかけるため。腕試しのつもりで挑戦した予選はトップ100どころか16位に入賞。編集部対抗戦の優勝商品は『バス釣り』のカセット5本とのことなので，プレゼント用に必ずゲットしてくるぜ。

稲垣宗彦

リメイクされた「スターウォーズ」のプレミア試写会を堪能。20年の歳月でも色あせないその王道的内容に感動したそうだ。

猿が強いんですけど，猿が。

近ごろは『トバル2』のクエストモードがお気に入り。ようやっと最初のダンジョンを抜け，遺跡へ入れるようになったのだけれど，なかにいる猿が強い強い。ちょっと気を抜くとイッキに昇天してしまう。クリアできる日はいつになるのか……。

このゲーム，プラクティスモードもよくできている。ひとつの技を出すと，つぎにどんな技がつながるのか，そのすべてのボタンが表示されるのだ。レバーを併用するときの表示がわかりづらいという欠点はあるが，ダンジョンで捕まえた敵を相手にもできるし，自分なりの連続技の研究も可能。これだけでもかなり楽しく遊べるのだ。

板場利光

蔵書が増えすぎたせいで，部屋の床がかたむきはじめているのが悩み。入口にボールを置くと，勝手に奥へ転がっていくらしい。

香港のゲーム・センター事情

先日，ベントの社員旅行で香港へ行ってきた。パソコン&家庭用ゲームの話は来月号でだれかがレポートする予定なので，僕はゲーム・センターの話を。

置いてあるゲームは，ほぼ日本と同じ。対戦格闘，パズルあたりが多い点も変わらない。ただし，難易度はやや高め。『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』のボスキャラなんて，鬼のような強さだったもんなあ。

対戦格闘は，「3本勝負の場合だと，1本目をとった側は，2本目でわざと負ける」という暗黙の了解があるようだ。知らずに速攻で勝ったオエテツは，相手ににらまれていたぞ。香港で対戦するときは注意。

伊藤真臣

ナムコの『～マイエンジェル2』に自費を投入する日々。意識してか否か，子供たちはオタク化への道を突き進んでるらしい。

オマケのためにお菓子を買う，の心理

編集部ほかあちこちで旋風を巻き起こしている「M：tG」。この「突如」現われながらかなりの「完成度」を誇るシステムには舌を巻くばかりだが，作ったのが大学教授となれば，なるほど納得といった感じ。

同じカードでも，遊べる「M：tG」とちがい，純粋にその収集を楽しむのがトレーディングカードというもの。アメリカではかなり昔からコレクターのいるホビーなのだが，日本ではまだ子供のカード集めという印象がぬぐえない。近ごろはゲームソフトの特典として非売品カードが付くケースが増えてきているが，はて，カード数枚のために5～6千円の支出，どうしようかなぁ。

ALL ABOUT シリーズ 情報局

「A.A.セイヴァー」今月末に発売か!?

ジョウホウキョクチョウナノ（キューピー風）。というわけで，今月もオール・アバウト・シリーズの新刊情報をお伝えするぞ。新たにミニ・コーナーもスタートしたので，そちらもお見のがしのないように。

先月号で告知した「A.A.セイヴァー」だが，ようやく完成のメドが立ってきた。予定どおりにいけば，今月末～来月上旬あたりには発売されていることだろう。

いままでのパターンにくらべると，発売タイミングが少し早めに感じられるが，本自体のクオリティは従来のA.A.シリーズと変わらず，キャラ紹介，データ解析，ゲーム攻略といった要素を1冊に凝縮しているので，安心してほしい。そのウリとなる要素を三つほど公表しておこう。

①隠しコマンドや隠し技を一挙公開
②特殊ポーズ集「○○の部屋」を大量掲載
③表紙カバー&オビつきの豪華装丁（←ウリか？）

ちなみに，この「A.A.セイヴァー」でA.A.シリーズは第20弾をむかえる（デラックス・シリーズを含めれば第22弾だが）。A.A.シリーズがここまでつづいているのも，読者のみなさんの熱い支持があったからこそ。今回も，その期待にそえるような本をお届けするのでお楽しみに。

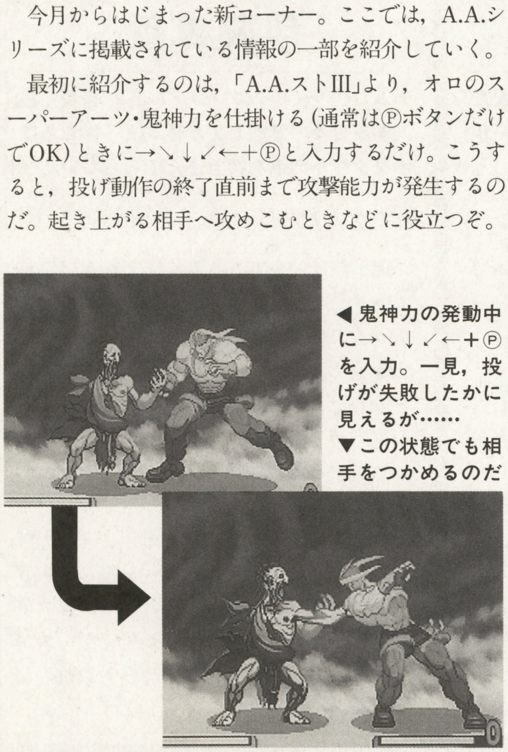
A.A.ピックアップ

Vol. 19 ALL ABOUT ストリートファイターIII

P.205

今月からはじまった新コーナー。ここでは，A.A.シリーズに掲載されている情報の一部を紹介していく。

最初に紹介するのは，「A.A.ストIII」より，オロのスーパーアーツ・鬼神力を仕掛ける（通常はⓅボタンだけでOK）ときに→↘↓↙←＋Ⓟと入力するだけ。こうすると，投げ動作の終了直前まで攻撃能力が発生するのだ。起き上がる相手へ攻めこむときなどに役立つぞ。



◀鬼神力の発動中に→↘↓↙←＋Ⓟを入力。一見，投げが失敗したかに見えるが……
▼この状態でも相手をつかめるのだ

ALL ABOUT シリーズ LINE UP!!

VOL. 19 ALL ABOUT ストリートファイターIII ～ザ・ファイティング・バイブル

■本体1,438円＋税

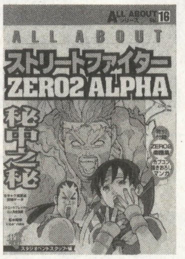
VOL. 18 ALL ABOUT ストリートファイターEX

■本体1,437円＋税

VOL. 17 ALL ABOUT ウォーザード

■本体1,437円＋税

VOL. 16 ALL ABOUT ストリートファイターZERO2 ALPHA



■本体1,243円＋税

VOL. 15 ALL ABOUT スーパーパズルファイターIIX

■本体1,243円＋税

VOL. 14 ALL ABOUT ストリートファイターZERO2

■本体1,534円＋税

VOL. 13 ALL ABOUT ぷよぷよ通

■本体1,262円＋税

VOL. 12 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（完売）

■本体1,534円＋税

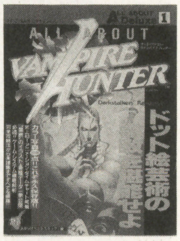
VOL. 11 ALL ABOUT ストリートファイターZERO

■本体1,437円＋税

DX. 2 ALL ABOUT ストリートファイターIII ～ザ・キャラクターズ

■本体1,437円＋税
■変型A4判

DX. 1 ALL ABOUT ヴァンパイア ハンター

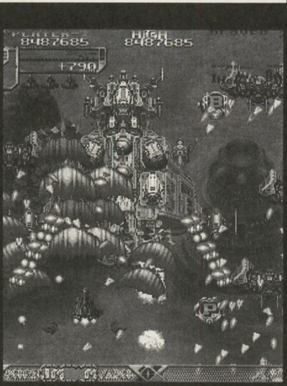


■本体2,427円＋税
■変型A4判

VOL.	タイトル	価格（すべて税別）	VOL.	タイトル	価格（すべて税別）
1	ALL ABOUT 対戦格闘ゲーム	1,437円	6	ALL ABOUT ヴァンパイア	1,359円
2	ALL ABOUT ぷよぷよ	1,243円	7	ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（完売）	1,359円
3	ALL ABOUT 餓狼伝説スペシャル	1,340円	8	ALL ABOUT 真サムライスピリッツ・上巻～システム解析編	1,437円
4	ALL ABOUT 龍虎の拳2	1,340円	9	ALL ABOUT 真サムライスピリッツ・下巻～徹底攻略編	1,437円
5	ALL ABOUT ワールドヒーローズ2JET	1,340円	10	ALL ABOUT 餓狼伝説3	1,437円

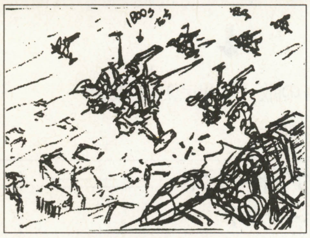
アーケード・ゲーム・ギャラリー

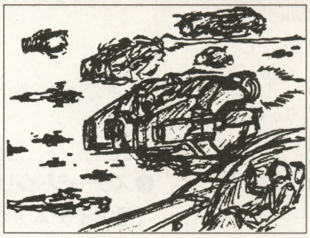
怒首領蜂

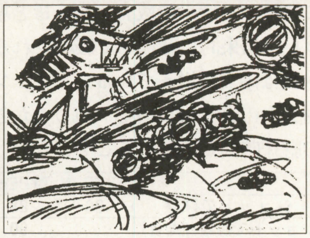


■アトラス／ケイブ　■シューティング・ゲーム　■稼働中

アトラス／ケイブが，全国のスコアラーたちにおくる挑戦状とも言うべきゲーム，『怒首領蜂（ドドンパチ）』。今月のギャラリーはズバリ，このアツいシューティング・ゲームを紹介する。自機やステージ・ボスのデータはもちろん，もっとも重要なボーナス・システムも，もらさず掲載したぞ。　（担当／小江哲朗）







自機データ

●ショットの威力（1発あたり）

〈ショット強化〉

	TYPE-A	TYPE-B	TYPE-C
POWER-1	40×2	44×2	36×2
POWER-2	42×2	46×2	39×2
POWER-3	45×2	49×2	41×2
POWER-4	48×2	51×2	44×2
POWER-5	48×2	52×2	47×2

〈レーザー強化〉

	TYPE-A	TYPE-B	TYPE-C
POWER-1	44	42	38
POWER-2	47	44	41
POWER-3	49	46	44
POWER-4	53	49	47
POWER-5	56	51	50

●レーザーの威力（60分の1秒あたり）

〈ショット強化〉

	TYPE-A	TYPE-B	TYPE-C
POWER-1	64	62	61
POWER-2	65	63	62
POWER-3	66	64	63
POWER-4	67	65	64
POWER-5	68	66	65

〈レーザー強化〉

	TYPE-A	TYPE-B	TYPE-C
POWER-1	68	68	68
POWER-2	69	69	69
POWER-3	70	70	70
POWER-4	71	71	71
POWER-5	72	72	72

●オプション・ショットの威力（1発あたり）

〈ショット＆レーザー強化共通〉

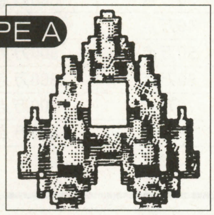
	TYPE-A	TYPE-B	TYPE-C
POWER-1	27	35	29
POWER-2	29	37	30
POWER-3	30	37	31
POWER-4	32	38	33
POWER-5	32	38	34

●スピード

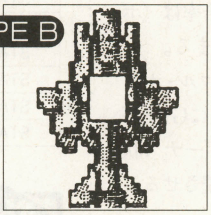
	〈ショット強化〉			〈レーザー強化〉		
	TYPE-A	TYPE-B	TYPE-C	TYPE-A	TYPE-B	TYPE-C
ショット使用時	23	20	19	23	20	19
レーザー使用時	12	12	12	18	17	16

●食らい判定

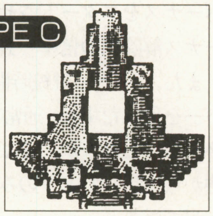
TYPE A



TYPE B



TYPE C



●各強化の利点

〈ショット強化〉

- 自機ショットが2連装
- ミスしたとき，ショットのパワーが1段階しかダウンしない
- 連射スピードが速い
- 自機とオプションの間隔が大きく，広範囲に攻撃できる

補足

自機＆オプション・ショットは，パワーの段階が上がっても威力が変わらない場合もあるが，実際はショットの速さや連射可能数が上がっているため，攻撃力は上昇している。

〈レーザー強化〉

- レーザーが耐久力の低いザコ敵を貫通する
- ミスしたとき，レーザーのパワーが1段階しかダウンしない
- レーザー発射中に出現するオーラ（根元の威力が高い部分）が大きくなっている
- 画面下部からレーザーを発射すると，一定時間だけレーザーの先端の威力が上がる（グラフィックも変化している）
- レーザー使用時における自機スピードの減速量が少ない
- ショットからレーザーに変化するまでの所要時間が短い

ボーナスシステム

●ゲット・ポイント・システム(GPS)

ゲット・ポイント・システム（以下，GPS）は，敵を連続で破壊したり，耐久力のある敵にレーザーを当てつづけることで，高得点が得られるシステムのこと。GPSの継続時間は敵を破壊するたびに加算され（くわしくは下表参照。単位は60分の1秒），その残量はゲット・ポイント枠内のメーターに表示される。

耐久力のある敵にレーザーを当てつづけた場合，一定時間ごとにヒット数が増加するが，これはレーザーの威力が高いほど増加率が大きい（結果的に敵は早く破壊されるが，ヒット数は確実に増えている）。また，レーザーを耐久力のある敵に当てつづけるかぎり，GPSの継続時間がとぎれることはない。

	TYPE-A	TYPE-B	TYPE-C
ショットで破壊	30	28	26
ショットで破壊(2周目)		90	
レーザーで破壊	22	20	18

●MAXIMUMボーナス

ボンバー・アイテムを取り，ボンバー・ストックが満タンになると，MAXIMUMボーナスがスタートする。この状態のときは，60分の1秒ごとに《220点×倍率》の得点が加算される（2周目はさらにその2倍）。倍率は×2からはじまり，以後，その状態でさらにボンバー・アイテムを取るたびに，×3，×4，……と増えていく。ちなみに，この倍率は，ゲット・ポイント枠の上段に表示されている。

MAXIMUMボーナスは，1度でもボンバーを使用すると解除されてしまう。しかし，その機体でミスせずに，ふたたびMAXIMUMボーナスをスタートさせた場合，倍率は《ボーナス解除前の倍率－1》からはじまる。

また，GPSの継続時間中にノーマル・ボンバーを使った場合，通常なら強制的にGPSが終了してしまうが，MAXIMUMボーナス状態から使用したときのみGPSを継続させることができる。

●蜂アイテム・ボーナス

蜂アイテムはすべてのステージに各13個あり，取得するたびに，100，200，400，800，1000，2000，4000，8000，1万，2万，4万，8万，10万点と得点がアップしていく。ただし，途中でミスした場合は得点がリセットされ，再度100点からのスタートとなる。

なお，ひとつのステージにおいて蜂アイテムをパーフェクトで取ると，そのつぎのステージの蜂アイテムの得点は，200，400，……，20万点と，《前ステージの2個目の得点》からはじまる。つまり連続してパーフェクトを取れば，つぎのステージは400，800，……30万と，さらに得点が上昇するわけだ。13個目の蜂アイテムの得点は最高100万点まで。

GPSの実例

状 況	その時追加される得点	GP表示
1機目の敵（1000点）を破壊	1機目の点数 **1000点**	**1000**
↓	↓	↓
1機目を破壊してから，GPSの継続時間内に2機目の敵（100点）を破壊	1機目＋2機目の点数 **1100点**	**2100**
↓	↓	↓
2機目を破壊し，GPSの継続時間内に耐久力のある3機目の敵にレーザーを当てる（10点）	1機目＋2機目の点数＋10点 **1110点**	**3210**
↓	↓	↓
そのまま3機目の敵（5000点）を破壊	1機目＋2機目の点数＋10点＋3機目の点数 **6110点**	**9320**

●ステージ・クリア・ボーナス

【星アイテム・ボーナス】

そのステージでの《星アイテム（空中）獲得数×500点＋星アイテム（地上）獲得数×1000点》が加算される。ただし，ミスした時点でそれまでの獲得数はリセットされている。

【ボス・レーザーHITボーナス】

《ボスの得点＋ボスの得点÷100×HIT数》が加算される。例外的に，ボスが自爆した場合はヒット数に関係なく0点となる。

【ノーミス・ボーナス】

各ステージをノーミスでクリアすることにより得られるボーナス。ステージや周回数によって点数が異なる。詳細は以下のとおり。

	1周目	2周目
STAGE-1	20万点	200万点
STAGE-2	30万点	300万点
STAGE-3	40万点	400万点
STAGE-4	50万点	500万点
STAGE-5	60万点	600万点
STAGE-6	70万点	700万点
STAGE-7	——	800万点

●弾消しボーナス

特定の敵を破壊することで画面中の敵弾がすべて消去され，消された弾1発につき500点のボーナスが加算される。

●残機ボーナス

1クレジットで2周クリアした場合のみ，残機1機につき1000万点のボーナスが入る。

●お花ボーナス

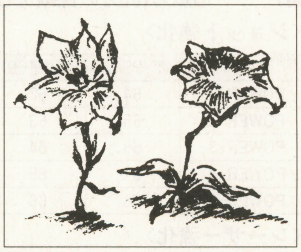
お花には性質のちがう2種類がある（それぞれのデータはお花一輪についてのもの）。

【ステージ2の基地で栽培中のお花】

自機が近くにいると咲きはじめ，完全に咲ききると60分の1秒につき10点ずつ加算される。

【ステージ4の廃墟にある天然のお花】

自機が近くにいると咲きはじめ，完全に咲ききると当たり判定が出現。ショットで撃つと弾1発につき510点，レーザーを撃ちこむと30分の1秒につき1110点ずつ加算される。



必見！ 2周目に行くための条件

1クレジット，1人プレイで1周目をクリアした時点で，以下の条件のうちいずれかひとつでも満たしていると，2周目へ行くことができる。

- トータルで2ミス以内であること
- 最大HIT数が
  TYPE-Aなら270HIT以上
  TYPE-Bなら300HIT以上
  TYPE-Cなら330HIT以上
  であること
- スコアが5000万点以上であること
- 蜂アイテム・パーフェクトを4回以上取っていること

注）蜂アイテム・パーフェクトとは，各ステージに13個ある蜂アイテムを，すべてノーミスで獲得することである（100点の蜂アイテムからのスタートなら，10万点のものを取る）。蜂アイテムを取りのがすことはもちろん，途中でミスすることも許されない。ただし，1個目を取る前か13個目を取ったあとにミスしても，すべての蜂アイテムを取っているのなら，蜂アイテム・パーフェクトとして認められる。

各ステージのボス・データ

●ステージ1ボス

《本体》

耐久力	86016	得点	30万点

《回転砲台×2》

耐久力	57344	得点	4万点※

※回転砲台の得点は，高速回転中に破壊した場合のもの。低速回転中なら2万点，回転していないときは1万点と点数が低くなる。

- 回転砲台は破壊された瞬間のみ敵弾を消し，消した弾1発につき500点が加算される。
- 回転砲台を破壊すると星アイテム（大）を出すが，回転中に破壊した場合のみ，その残像も星アイテム（大）を出す。
- 回転砲台破壊後は，本体へのレーザーHIT数の増加率が2倍になる。

●ステージ2ボス

《本体》

耐久力	114688	得点	40万点

《炎弾発射口×2》

耐久力	15360	得点	5万点

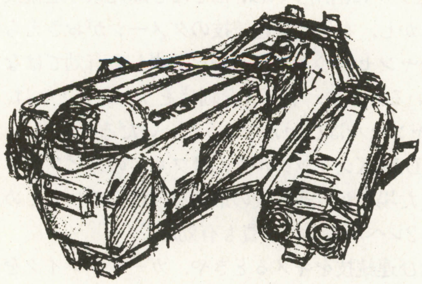
《主砲サイドパーツ×2》

耐久力	14336	得点	2万点

《耐レーザーコーティングミサイル砲台×2》

耐久力	3072	得点	3万点

- 各種パーツは本体へのダメージでも破壊されるが，その場合点数は入らず，星アイテム（大）も出現しない。
- 6個のパーツのうち5個以上を直接破壊すると，本体へのレーザーHIT数の増加率が2倍になる。
- 耐レーザーコーティングミサイルをノーマル・ボンバーで破壊すると，星アイテム(大)になる。
- 本体の耐久力が6分の1になると主砲の弾がスピード・アップし，後方3連砲台からの攻撃が激しくなる。



●ステージ3ボス

《本体》

耐久力	143360	得点	50万点

《前部開閉砲台×2》

耐久力	5632	得点	8000点

《2連装砲台×2》

耐久力	6656	得点	5000点

《後部丸型砲台×4》

耐久力	6144	得点	5000点

《回転砲台カバーパーツ×2》

耐久力	16384	得点	1万点

《回転砲台×2》

耐久力	11264	得点	5000点

- 2連装砲台と前部開閉砲台をすべて破壊すると，回転砲台カバーパーツが離脱する。
- 回転砲台カバーパーツを破壊すると蜂アイテムが出現する（計2個)。
- 全パーツ破壊後は，本体へのレーザーHIT数の増加率が2倍になる。

●ステージ4ボス

《本体》

耐久力	229376	得点	60万点

《波動砲》

耐久力	※	得点	10万点

※本体の耐久力が32分の17になると，波動砲が破壊される。

●ステージ5ボス

《本体》

耐久力	229376	得点	70万点

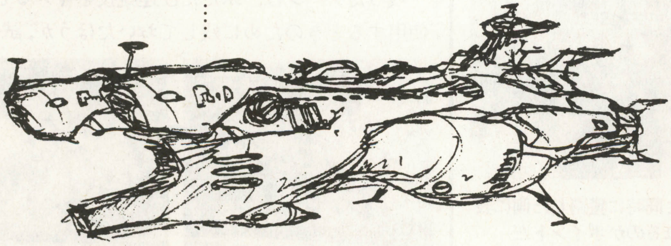
《ホーミングビット》

耐久力	768※	得点	300点

《回転ビット》

耐久力	512	得点	300点

※ホーミングビットの耐久力は，1周目に出現したときのもの。2周目になると耐久力は128になっている。



●ステージ6ボス

《本体》

耐久力	329728	得点	80万点

- 本体の耐久力が3分の1になると，最終攻撃形態になる。

●ステージ7ボス・蜂（最終鬼畜兵器）

《本体》

耐久力	229376	得点	100万点

《羽根砲台（大）×2》

耐久力	32767※	得点	6万点

《羽根砲台（中）×2》

耐久力	28672※	得点	5万点

《羽根砲台（小）×2》

耐久力	24576※	得点	4万点

《足（上）×2》

耐久力	28672	得点	1万点

《足（中）×2》

耐久力	28672	得点	2万点

《足（下）×2》

耐久力	32767	得点	3万点

※羽根砲台を各個破壊したとき，本体にもダメージが加えられる。そのダメージ量は羽根砲台(大)を破壊した場合で5120，(中)で4608，(小)で4096となっている。

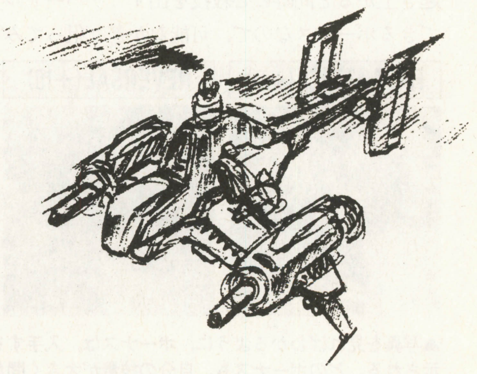
- 各種羽根砲台は破壊された瞬間にのみ敵弾を消し，消した弾1発につき500点が加算される。
- 羽根砲台（大）を破壊すると羽根自体が壊れるため，もしそのとき羽根砲台（中，小）が残っていれば，これらも同時に破壊されたことになる。しかしその場合，羽根砲台（中，小）の点数は加算されないうえ，本体に加えられるはずのダメージも無効となってしまう。

●ステージ7ボス・火蜂(首領)

《本体》

耐久力	286720	得点	500万点

- 自機が無敵になるような状況(ボンバー発射時，ミス後の再スタート時)になるとバリアを張り，その間一切の攻撃を受け付けない。
- 耐久力が3分の1になると最終攻撃形態になる。



ストリートファイターEX plus

新キャラ対戦講座

今回は，前作から大幅に変更された戦略部分について再確認するとともに，本作で新たに使えるようになった新キャラ４人の対戦講座を開設。基本戦略を確実に習得して，ほかのプレイヤーに差をつけよう！　さらに今月は，㊙情報として，第５の隠しキャラである「サイクロイド β」の使用コマンドも掲載しておいた。読んだらさっそく使ってみて。　（文&攻略／加藤義文）

これだけは知っておきたい ❶ 基本技の使いかたを把握せよ

連続技に使え！

まず確実に覚えておきたいのが，基本技で構成される連続技。もっとも簡単な弱攻撃連打から，高等な中攻撃や強攻撃を組みこんだものまであるが，ここでは攻撃力の高い後者のほうを覚えてほしい。

各キャラ共通で実行できるのは，しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓟの2段。ただし，この連続技はガードされた場合，2発目の中Ⓟが出る前に反撃されることがある。そのときは，2発目をしゃがみ弱Ⓚに置きかえれば，相手の反撃を封じこむことができるぞ。

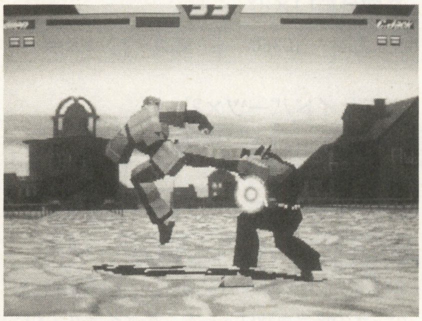
対空技に使え！

連続技のつぎに重要なのが，基本技を使った対空迎撃を覚えること。対空用の必殺技がとっさに用意できなかった場合や，対空用の必殺技を持たないキャラを使用しているときのために，ぜひ習得しておきたい。

基本的にどのキャラも，立ち強Ⓚかしゃがみ強Ⓟのどちらかが対空技として使用可能だ。どちらの技も，攻撃判定の先端部分を当てるような感じで使っていけばいいので，早めに出しておけば，最低でも相打ち程度にはなるぞ。どんどん使って，体で覚えよう。

ケンセイに使え！

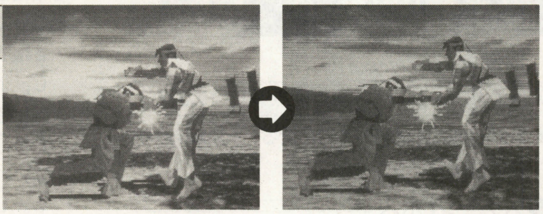
相手の攻撃を一方的にツブすことが多いしゃがみ中Ⓟは，ケンセイのカナメ。これプラス，リーチの長い技(しゃがみ中or強Ⓚなど)をおりまぜるといっそう効果的だ。基本技ではないが，特定キャラの→＋中Ⓚといった特殊技も，ケンセイとして威力を発揮するぞ。



▲移動する特殊技のあとなら，無敵技やしゃがみ中Ⓚ，投げなどに連係していくと強力だ

ぜったいに覚えとけ２段

本文中にあるしゃがみ中Ⓟ×２。ガイルやほくと（血ほくと）以外のキャラなら，しゃがみ中Ⓟのあとに，しゃがみ中Ⓚを出したほうが実戦的。

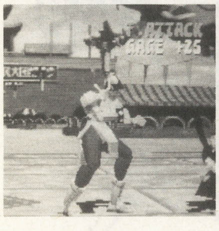


これだけは知っておきたい ❷ スーパーコンボゲージは大切に

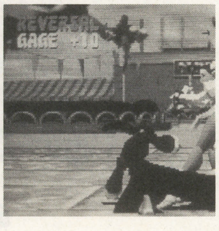
各種ボーナスをのがすな

スーパーコンボゲージ（以下ゲージ）がタメにくい本作にとって，特定の行動についてくるゲージ・ボーナスは貴重な存在である。とくに，先制攻撃時に獲得できる25ポイントは，1ゲージの半分に相当するので，できるだけのがさないようにしたい。また，ガード硬直が解けたあとや起き上がると同時に必殺技を出す「リバーサル」は，比較的手軽に獲得できるボーナスなので，可能なかぎり狙ってみること。

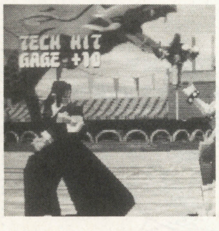
FIRST ATTACK(+25)



REVERSAL(+10)



TECH HIT(+10)



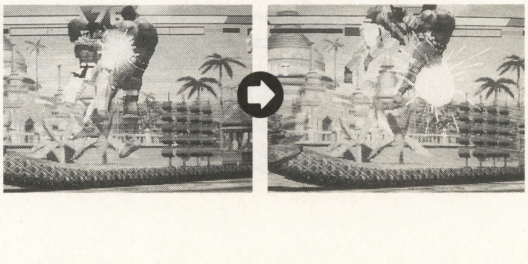
▲写真を見ればわかるように，ボーナスは，入手すると同時に獲得した側に表示される。どのボーナスも，自分の技量が大きく問われるのがポイントだ

スーパーコンボゲージを有効に消費しよう

前作では，三つのゲージをフルに活用すれば，ほとんど即死級の連続技が可能なキャラがいた。しかし，本作では連続技のダメージがおさえられているため，スーパーキャンセルの多用は，かならずしも有効ではない。あと1ラウンド残っているときや，トドメを刺せそうもないときは，2レベル以上のスーパーキャンセルはひかえたほうがいいだろう。

例外として，D.ダークのDARKシャックルまたはブレアのスピンサイドシュートを最後までキメた場合か，連続技の最後を投げ系の技でしめることができた場合なら，2レベル以上の消費も有効だ。

残ったゲージは，ふたたび連続技をキメるときや，ガードブレイクを使用するときのために残しておいたほうが，試合を有利に展開できるぞ。



◀あまりよくないスーパーキャンセルの例。ダメージ量を考えると最初の豺狼兇手で止めたほうが賢明だ

ベガで勝つには？

スピードの速い突進技と，強力な連続技をマスターすれば，アッという間に勝負を決めることも可能なベガ。ただし，ジャンプの滞空時間が長いため，飛び道具を乱発する相手には苦戦を強いられることアリ。

①各基本技の用途を知ろう

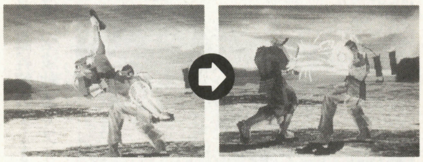
まずは，ベガの主戦力となる基本技を，用途別に解説していく。

対空技として役に立つのが，立ち強Ⓟ，しゃがみ強Ⓟ，立ち強Ⓚ。相手との距離が近い場合はⓅ，遠い場合はⓀを使うようにしよう。

近い位置で相手をケンセイするときは，一見立ち中Ⓚが利用できそうな感じだが，実際には、相手の攻撃をツブすことのできるしゃがみ中Ⓟのほうがはるかに使い勝手がいい。また，遠い位置の相手にケンセイを仕掛けるには，ダウン効果のあるしゃがみ強Ⓚが有効だ。ガードされても，まず反撃は受けないぞ。

②スーパーキャンセルでスキをなくせ！

ニープレスナイトメアは，相手にガードされた場合，途中で動作を終了するが，そのスキに攻撃されてしまうことがある。バクチでニープレスナイトメアを出す場合は，かならずサイコキャノンでスキをフォローすること。

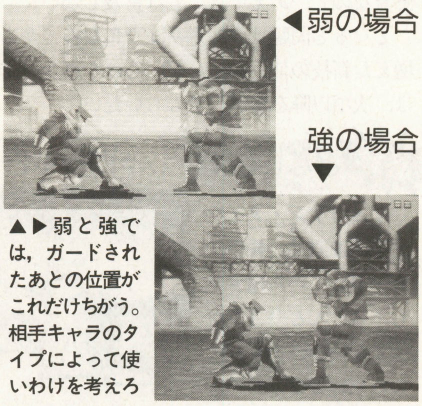


▲フォローのサイコキャノンは，タメていると反撃される。発動後は，すぐに射出するのだ

③ダブルニープレスの使いどころ

ダブルニープレスは，連続技としてはもちろんのこと，相手をケンセイしたり，先読みの対空としても使用できる汎用性の高い技。

とくに，ケンセイとして使うダブルニープレスは強力で，相手は先読みの無敵技か，ジャンプを使用しないかぎり，ほとんど回避は不可能だ。このスピードを利用して，連発でラッシュをかけつつ，ゲージもタメていこう。



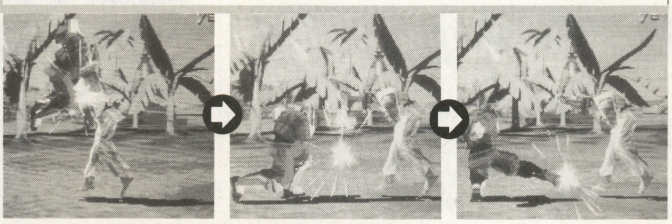
◀弱の場合

強の場合▼

▲▶弱と強では，ガードされたあとの位置がこれだけちがう。相手キャラのタイプによって使いわけを考えろ

必修 基本4段　ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ×2→しゃがみ中Ⓚ

ジャンプ攻撃の打点を高くするのがコツ。うまくいかない人は，しゃがみ中Ⓟを1発にしよう。ここから必殺技につなげるのだ。



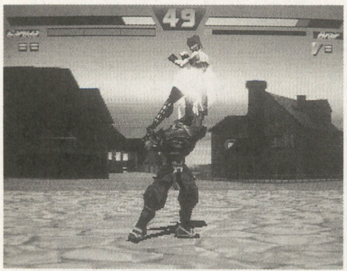
ガルダで勝つには？

地上戦をキッチリこなせるだけでなく，スーパーキャンセルによるトリッキーな攻めも強力。対空用の必殺技も用意されており，戦闘能力はかなり高めだ。ただ，飛び道具がないため，初心者には不向きか。

①地上戦をモノにせよ

まず，地上戦で相手を制す。これは，ガルダを使ううえでの絶対条件だ。

相手に攻めていくときは，足払いを多用すること。しゃがみ弱Ⓚが相手に届くなら，しゃがみ弱Ⓚ→1歩前進→しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚといった感じで，不特定のリズムを持った連係を使うと効果的。反対に，守りにまわった場合は，相手の攻撃をツブすように，しゃがみ中Ⓟやしゃがみ強Ⓚを出してみよう。



◀地上戦中に跳ぶ相手は、しゃがみ強Ⓟなどで即迎撃だ

②必殺技はこう使え

まず，①で解説した地上戦におりまぜると役に立つのが，襲牙や轟牙などの多段ヒット技だ。とくに，襲牙はしゃがみ中Ⓚなどにキャンセルをかけて出せれば，大量に相手の体力をケズれるので，非常に重宝する。

轟牙は，確実に相手にヒット（ガードは不可）する状況でないかぎり，使わないほうがいいだろう。ただし，③にあるダマシのテクニックとして使うのならそのかぎりではない。

鬼斬は頼れる対空技ではあるが，コマンド完成から発動するまでにわずかなタイムラグが生じる。そのため，自分の起き上がりにジャンプ攻撃を重ねてくる相手に対しては，地上でガードされてしまうので注意しよう。

その他の必殺技は，使用する状況が限定されているものや，ヒットさせるのが困難なものなので，ムリに使う必要はないぞ。

③ダマシのテクニック

ゲージがタマっている場合は，スーパーキャンセルを使った戦法も展開してみよう。

まず，鬼斬がガードされてしまった場合。このとき，自分は無防備状態で着地するわけだが，そこに相手が攻撃することを先読みして，すかさず空中鬼燕舞を発動させる。うまくいけば，ヒットしてくれるぞ。

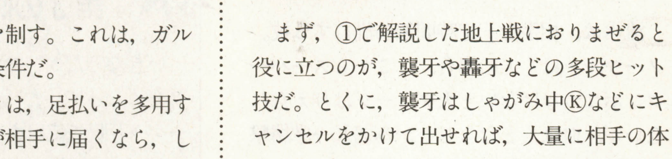
相手がガードに徹しているのなら，わざと轟牙をガードさせるのも一興。轟牙のあとに突っ伏している自分に向かって相手が攻撃してきそうなら，すかさず鬼燕翔を出そう。

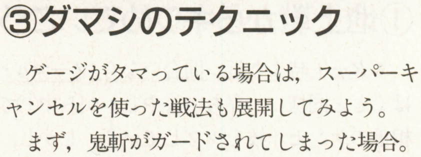
ほかにも，ゲージが2レベル以上タマっているのなら，鬼燕舞の終わりぎわのスキを見せておきながら，そこへ攻撃してきたところに鬼燕翔を出す，といった方法も有効だ。

これらのダマシ技は，まだまだいろいろなバリエーションがある。試してみよう。

必修 食らえ10段　しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→強・襲牙

ガルダお手軽コンボの真骨頂。ここから鬼燕翔などにつなげれば，威力は絶大！ 慣れてきたら，襲牙を轟牙にしたほうが強力だ。





▲本文中にある轟牙→鬼燕翔の連係。ここで出す轟牙は，スーパーキャンセルをするために，かならず相手にガードさせなければならない

殺意の波動に目覚めた リュウで勝つには？

防御力が低い点をのぞけば，その戦闘力はノーマル・リュウを上まわる。滅殺豪昇龍や阿修羅閃空があることにより，行動のバリエーションが増えたのも魅力だ。リュウ使いなら確実に使いこなしておきたい。

①ノーマル・リュウ同様に闘える

殺意リュウはノーマル・リュウの戦法を踏襲できるので，これまでリュウケン・タイプのキャラを使いこなしてきたプレイヤーにとっては何の違和感もなく使っていけるはず。

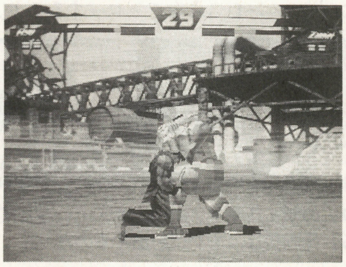
基本的には，遠距離で適度に波動拳を撃ち，近距離ではしゃがみ中Ⓟ orⓀやしゃがみ強Ⓟ，→＋中Ⓚなどを使っていくわけだ。

連続技をキメるタイミングもまったく同じ感覚なので，あえてここでは言及しない。

となると問題は，殺意リュウになってから増えた新技の使いかただが，それらについては，次項以降を参照してもらいたい。

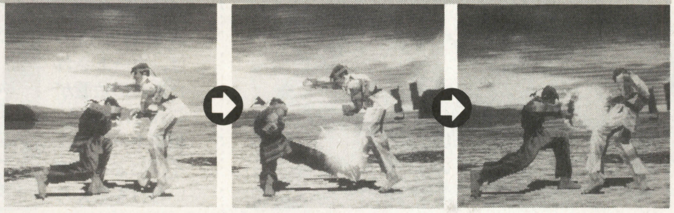
②滅殺豪昇龍の使いどころ

波動拳や真空波動拳をスーパーキャンセルして使うのがベスト。相手がガードしていた場合は，すぐに真空波動拳でスーパーキャンセルすればフォローできるのも強みだ。



◀滅殺豪昇龍の2～3ヒット目は真空波動拳でフォロー可

必修 おなじみ3段　しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→強・波動拳

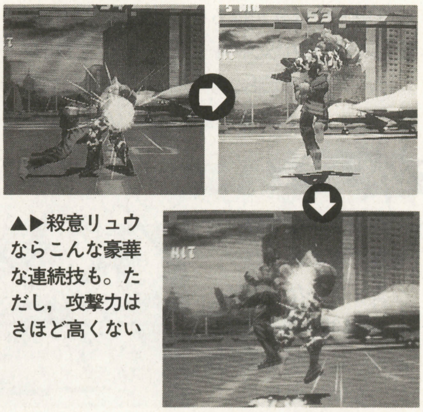


リュウケン・タイプ定番の連続技。相手がガードしていた場合でも，ほとんどリスクが生じないのがメリット。これだけはキワめろ。

③殺意リュウならではの戦法とは

ノーマル・リュウと殺意リュウとの圧倒的なちがいは，やはり阿修羅閃空を活かした機動力につきるだろう。多少むずかしいが，コマンドさえマスターしてしまえば，相手に追いこまれることなく闘えるようになるハズだ。

さらに，瞬獄殺を使用したり，滅殺豪昇龍をからめたスーパーキャンセルを会得すれば，闘いの幅はますます広がっていくぞ。



▲▶殺意リュウならこんな豪華な連続技も。ただし，攻撃力はさほど高くない

血の封印を解かれた ほくとで勝つには？

ノーマル・ほくとより必殺技などが増えているため，殺意リュウとノーマル・リュウのように，戦法をそのまま流用することは不可能だ。しかし，それだけにやることは多く，おもしろい闘いが展開できるぞ。

①地上戦からキワめていこう

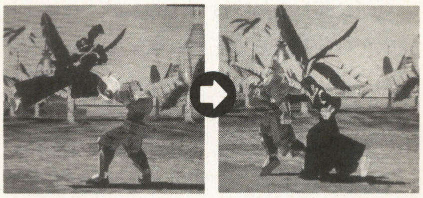
スタート時より近い間合いなら，ノーマル・ほくとと同様に，立ち中Ⓚやしゃがみ中Ⓟで相手のケンセイ技をツブしていく。しかし，これだけだと単調になりがちなので，立ち中Ⓚ→しゃがみ強Ⓚや，しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ強Ⓚなど，なるべく返されにくい組み合わせの連係を使うように心がけよう。

相手に攻めこまれた場合，ノーマル・ほくとなら，振を使って回避することも可能だが，血ほくとには振がないので，弱or中・振脚撃で代用すること。それも，ただ使うだけではなく，相手の連係のスキ間（たとえばしゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ）に割りこむように使わなければならない。この振脚撃がヒットしたあとは，そのまま掌燐撃へとつなげることができるので，忘れずに実行しよう。まずは，これらの基本を確実に習得せよ。

②流水で2択を仕掛けろ

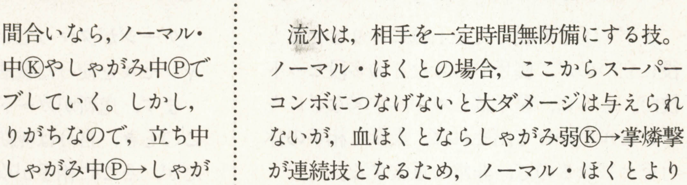
流水は，相手を一定時間無防備にする技。ノーマル・ほくとの場合，ここからスーパーコンボにつなげないと大ダメージは与えられないが，血ほくとならしゃがみ弱Ⓚ→掌燐撃が連続技となるため，ノーマル・ほくとよりもラクに相手の体力を奪うことができる。

この流水を，下記の血ほくと必修連続技と組み合わせて使えば，ガードに固執している相手に効果的な2択が成立するのだ。



▲流水がキマったら，すかさずしゃがみ弱Ⓚ→掌燐撃。これを覚えればガードブレイクは必要ナシ？

必修 2択5段　ジャンプ中Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ（×1～3）→強・掌燐撃



ジャンプ中Ⓚ後に，しゃがみ弱Ⓚか流水で2択をせまる。なお，しゃがみ弱Ⓚを2発目までガードされたら，掌燐撃は出さないように。

特報 第3の隠しキャラ登場！

いきなりだが，プレイステーション版でウワサになっていた「サイクロイドβ」を，アーケード版で使用するコマンドを紹介しよう！

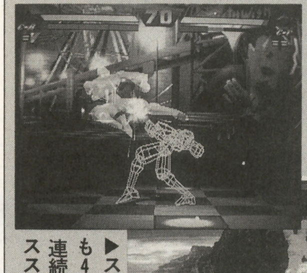
ただし，絶対に必要な条件が，「稼働時間が合計200時間を経過していること」なので注意してほしい。

①プルム・プルナにカーソルを合わせてスタート・ボタンを4回押す

②リュウにカーソルを合わせてスタート・ボタンを3回押す

③ブレアにカーソルを合わせ中Ⓟ orⓀで決定

以上の操作をすればOKだ。



◀βのβ竜巻旋風脚は、弱中強で攻撃回数が変わるぞ

▶スーパーコンボも4種類と豊富。連続技マニアにオススメ？

サイキックフォース命EX

■タイトー　■アーケード　■稼働中
■プレイステーション版：発売中

文／八巻将之

大ニュース!!

よろこべサイキッカー！　今日はウワサの転校生……じゃなかった『サイキックフォース2（仮／以下『2』）』の情報を紹介する。

まずは右下のカコミ部分に注目してほしい。……読んだ？　ハイ，なんと『2』の開発手記が今月から掲載されるようになったんですねぇ（パチパチ）。書いてくれるのは開発チームのリーダーである神村武さん（前作では企画etc.を担当）。現在『2』の制作で大忙しとのことだったが，こちらのお願いを心よくOKしてくれました。本当にありがとうございます。どんな話が飛び出すかは今後を見てのお楽しみ。ゲーム内容だけでなく，開発中の苦労話といった，我々ユーザーにはうかがい知ることのできない開発者ならではのエピソードも聞けるのではないでしょうか。

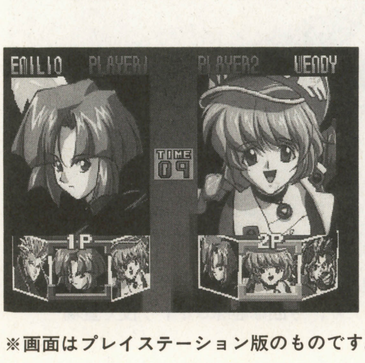
それから前号のインタビューだけど，ページの都合上，どうしてもケズらざるを得なかったお話が多々あったんだよね。ここで前号触れられなかった部分をちょっとフォロー。

●『1』の登場キャラは全員登場する!?

自分の使用キャラが続編に残ってるかっていうのは，対戦格闘ゲームをプレイするうえでけっこう重要な部分。で，『2』なんだけど前作のキャラが全員登場するかというのは，ちょっと微妙そう。『1』のエンディングなどから推察していくと必然的に出られないキャラも数名。はたしてどうなる？　続報を待て。

●声優はどうなる？

これは決定しているとのこと。キャラクターのイメージを壊さないような配役を開発スタッフ全員で話し合い，決定したそうだ。



▲『2』は前作の2年後という設定。登場キャラはどうなる？

※画面はプレイステーション版のものです。

～あらすじ～　謎の団体「新宿サイキッカーズ」の正体を確かめるべく，新宿へくり出した八巻。だが，あまりのゲーム・センターの多さに捜査は難航する。そのとき“新宿バーン”という単語を口にする2人組が……。

ウワサのサイキッカー

“新宿バーン”。

この謎の単語を発する2人組の背中を追って八巻は無意識のうちに走りはじめていた。

地名とキャラクター名を安易に組み合わせるだけのこのネーミングの方法は，セガの人気格闘ゲーム『バーチャファイター』シリーズのブームによってイッキにゲームマニアたちのあいだに広まったもの。おもにその地域の（とくに対戦格闘ゲームの）強者プレイヤーたちを指して言う言葉だ。

この2人組を追っていけば“新宿バーン”なる人物を発見できる。そして（これは直感だが）新宿バーンはかならず「新宿サイキッカーズ」ともなんらかの関係があるはずだ。

八巻の鼻息が荒くなる。

「新宿サイキッカーズに新宿バーン……か。オモシロくなってきやがった！」

次元大介（カリ城版）風にキメた八巻ではあったが，体の疲れはピークに達していた。

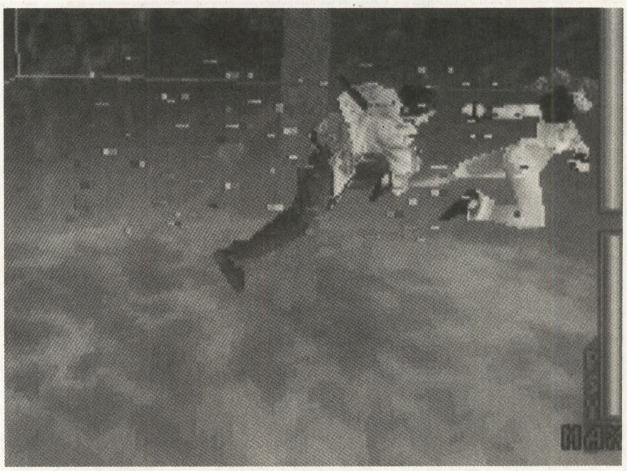
知らない街（＝新宿）を己のカンのみを頼りに半日近くも歩きまわったのだからムリもない。さすがに息切れが激しくなってくる。

「くっ，そろそろ宿屋に泊まって体力を回復せねば（アホか！）。あ，めまいが……」

ハアハア言いながら2人組を尾行する八巻の姿は巷で話題のストーカーさながら。歩き疲れた体を引きずりつつ，八巻はこの2人組が女性でなかったことを心から神に感謝するのだった。なぜなら……。

「彼らがもし女性だったら，オレはいまごろ『レディストーカー』と影でウワサされていたはずだから……（ヒィー！）」

（神をも恐れぬオチで次号につづく）



開発者が語る！　『サイキックフォース2（仮）』開発手記　その①

みなさん，はじめまして。今月からコラムを連載することになりました神村です。いきなり『2』の話をしたいところですが，そんなことをしたら会社から永久追放されてしまうので，前半は『1』の話をしていこうと考えています。あっ，でも口が軽いので，思わず『2』の情報がポロっと出てしまうかも……。

さて，『PF』を開発するにあたり，さまざまな苦難がありました。あれは企画立案当時のことです。いままでにないゲームだったこともあり，開発内部や営業サイドにゲームの説明をしたとき，超能力アニメを数本編集したビデオを見せたり，人形を使って身ぶり手振りで空中戦を実況したり，理解させるのにホント苦労しました。その甲斐あって，なんとか『PF』を伝えることができ，めでたく開発する運びとなりましたが，もし，こういった努力をしなかったら……ボツっていたかもしれません。いやホント。

（『PF』プロジェクト・リーダー　神村 武）

3か月連続『フライトコマンダー』誌上対戦第2回

敵は死んだか 白旗はまだかいな

やぶらー
危機いっぱい

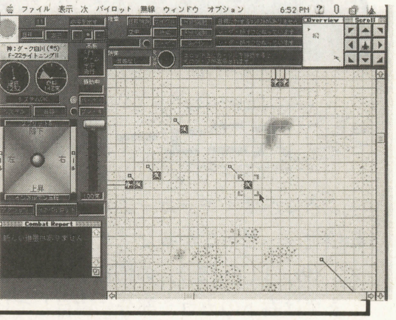
DATA

フライトコマンダー withミッションビルダー

■グラムス ■SLG
■9,800円 ■発売中
■ハイブリッド(Win95&Mac)

前回までのあらすじ

ふとしたきっかけで戦闘機による空中戦にもつれこんだグラムス株式会社とベーマガ編集部。両者とも敵の補足に全力をかたむけて，ついに互いをレーダーで発見することになった。グラムス側は長距離ミサイルで挑発的なミサイル攻撃を開始する。対して，ベーマガ軍は敵地上施設の壊滅を主目的とし，すべての戦闘機に爆弾とロケット弾を積載していた。しかも後続の5機は機銃しか対空兵器を持たない爆撃機，貴重なミサイルのムダ撃ちは絶対に避けねばならない。はたしてベーマガ軍の作戦は成功するのか？ 読者プレゼントは誰の手に？ 先月に引きつづき，第19～45ターン(4月17日～5月1日)の戦闘をここに明らかにしよう。

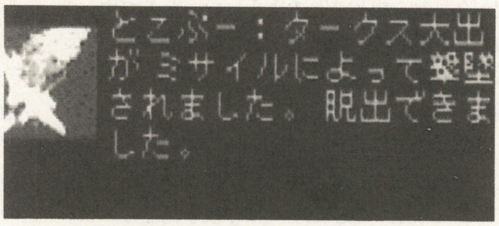


▶基地を破壊するには、まず迎撃機を撃退しなければならない

第23ターン 誇りのために

タークス大出，ボギーに撃墜される

最初に発見されたのは，レーダーを使用していたタークス大出(MIG-31フォックスハウンド）である。彼のレーダー警戒受信機（RWR）は，敵からのコンタクトを警告した。つまり，敵機にその存在を知られたということである。数ターンで，彼は「ロックオン」された。ミサイルが急速に近づいてくる。敵の先制攻撃だ。ここで逃げては男がすたる。あえて避けずに，アフターバーナーを点火して全速で突進し，「へへん，あたらへんよー」と余裕をかますつもりだったが，命中。タークス大出は撃墜された。……申しわけない。



とこぶー：タークス大出が ミサイルによって撃墜されました。脱出できました。

第28ターン 笑う好敵手

清水氏にホンロウされるベーマガ軍

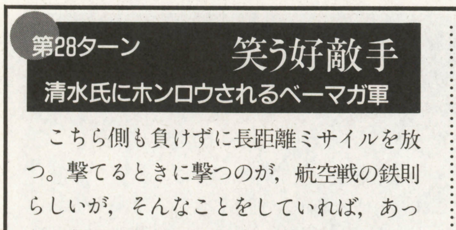
こちら側も負けずに長距離ミサイルを放つ。撃てるときに撃つのが，航空戦の鉄則らしいが，そんなことをしていれば，あっという間に全発つき果てて，「燃料切れになるまで背後を取り合って機銃で撃ち合う」という見苦しい泥仕合になるだろう。そんな理由もあってミサイルの使用を抑えていたベーマガ軍も，敵基地への最短経路を切り開くため，そろそろミサイルを撃ちまくることになった。景気づけに，先頭にいる広報清水氏（轟炸7型）に集中砲火を浴びせるも，その回避行動の巧みなこと。我々のなけなしのミサイルと機銃をことごとく避けまくり，いつの間にか敵本隊はすぐ間近にまで迫っているではないか。いままでレーダーでのみ捕らえていたため「ボギー」という未確認名称であった敵機は，半数が目視できる「バンディット」になっていた。こちらが望んでいた接近戦がいきなりはじまったのだ。

一方，業師：小石とダーク白川は，F-22ライトニングIIで敵基地を直接たたくため，本隊からかなり左側へそれた方向へ進んでいた。彼らの機は速度もあって大きな迂回もロスにならず，なにより敵に補足されにくい機体なのである。敵の驚く顔が楽しみだと思っていた矢先，あるはずのない「コンタクト」が。なんと，敵2機が，何らかの使命を帯びて別行動をとっていたのだ。偶然の遭遇。

作戦のカナメとなるか？ ベーマガ軍の顔ぶれ

A-10Aサンダーボルト II

▲とにかく頑丈な爆撃機。自慢の30mm機関砲は戦車を相手にできるほどの破壊力があるが，飛行速度はかなり遅い

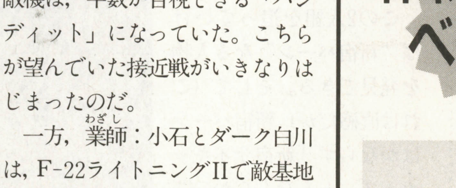


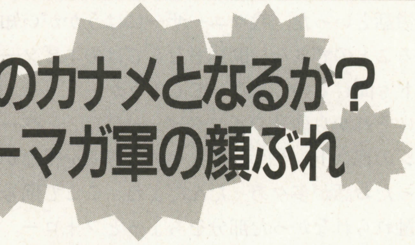
F-22ライトニングII

▲米国の次世代をになう戦闘機。最近，初号機が発表され「ラプター」という名に正式決定したようだ

トーネードADV F.4

▼英国の近代的な長距離迎撃機。F-14以上の戦闘力を期待して，サイキッカー八巻が搭乗している





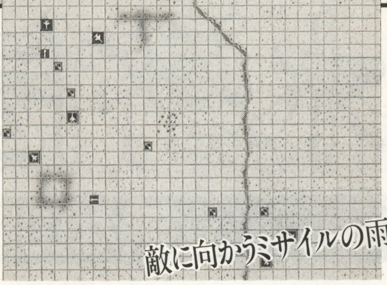
F-117ナイトホーク

▲夜間に敵地に侵入するためのステルス爆撃機……のはずだが，今回は趣味&オトリ役で登場

第30ターン　敵のふところに

GＩ板場，死を覚悟して突入

ついに清水氏を撃墜したが，我が軍は2機を失っていた。おまけにGＩ板場（F-14Dトムキャット）も敵ミサイルの爆発で，燃料タンクに重大な損傷を受けてしまった。彼は1発でも多く敵にミサイルを撃ち込むことを決意し，帰投を拒否。接近する数本のミサイルを回避しつづけるが，健闘むなしく数ターン後に撃墜された。合掌。


敵に向かうミサイルの雨！

▲死を覚悟したGＩ板場は，あるだけのミサイルを敵に放つ。F-14Dは，複数の機体を同時にロックオンすることができる。だが，彼が撃墜されるとすべてのロックオンは失われた

第33ターン　畏怖

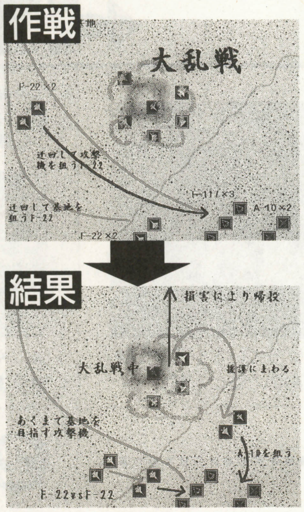
ベーマガ軍のミサイルは当たらない

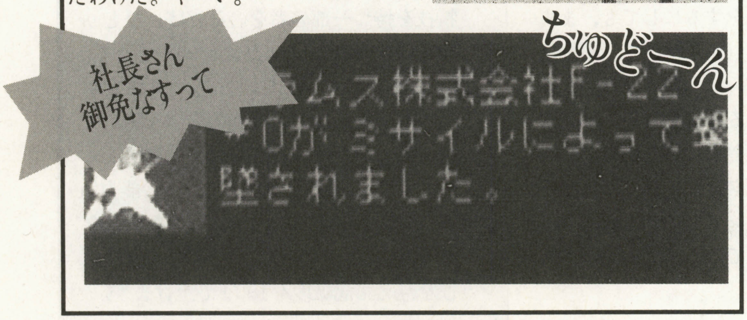
敵のミサイルを食らいまくったベーマガ軍は，すでに戦闘機の半数を失っていたものの，敵は序盤でミサイルを撃ちつくし，ここからは我が軍の大反撃になるはずであった。だが，当たらない。ことごとく，である。逆に，敵のときどき放つミサイルは，じわじわと我が軍を痛めつけている。これにはどうやら，下記のようなふかーい理由があるらしいのだが……？

第39ターン　F-22vsF-22

敵の目標は爆撃部隊!?

迂回作戦をとっていたF-22の前に現れた敵2機は，彼らを意に介せず，そのまま直進してくる。彼ら（社長&犬）の目標は，なんと爆撃部隊だった！　小石&白川コンビは，彼らを全力で攻撃，ついに1機を撃墜した。残った1機は，執拗に爆撃機を攻撃するが，F-117のステルス性能はそれを許さない。しかも，命中したところで，F-117はハナから戦力外のオトリである。敵精鋭機のミサイルは，ほとんどムダに消耗させられたわけだ。やーい。

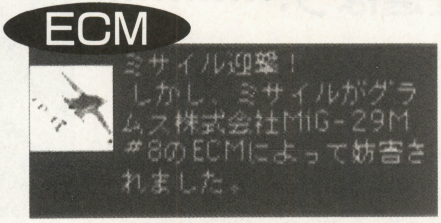

作戦
大乱戦
F-22×2
迂回して攻撃機を狙うF-22
F-117×3
A-10×2
迂回して基地を狙うF-22
F-22×2
結果
損害により帰投
大乱戦中
援護にまわる
あくまで基地を目指す攻撃機
A-10を狙う
F-22vsF-22


社長さん御免なすって
ちゅどーん

ラムス株式会社F-22
#0がミサイルによって撃
墜されました。

なぜ〜どぼぢてミサイルがあたらへんの〜ん

ECM

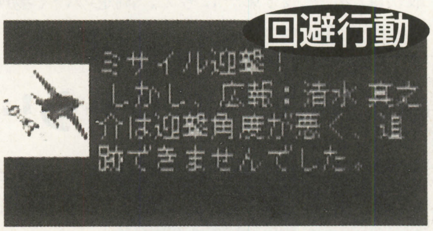


ミサイル迎撃！
しかし、ミサイルがグラムス株式会社MiG-29M
#8のECMによって妨害されました。

◀電子対策（ECM）があれば，ジャミングによりレーダー誘導ミサイルの命中率は極端に下がる。両軍の戦闘機はほぼすべてECMポッドを搭載しているはずだ

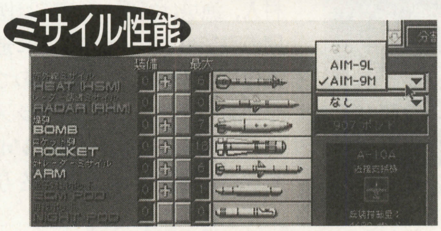
回避行動

▶もっとも命中しやすいミサイル角度は，後方からのものだ。逆に命中しにくい特定の角度もある。ミサイルが飛んできたら，的確な角度とスピードで回避する



ミサイル迎撃！
しかし、広報：清水真之介は迎撃角度が悪く、追跡できませんでした。

ミサイル性能


装備
最大
HEAT (HSM)
RADAR (RHM)
BOMB
ROCKET
ARM
ECM POD
NIGHT POD
なし
AIM-9L
✓AIM-9M
なし
907ポンド
A-10A

◀長距離に有効なレーダー誘導ミサイルは，機動性が劣る。敵にあっさりかわされるのだ。また，赤外線ミサイルは，敵の背後からしか撃てない旧式もある

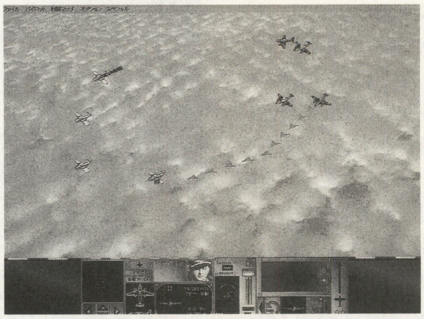
勝敗の鍵は爆撃部隊に……

敵のF-22を落とし，こちらのF-22が健在なのは，一見不利かと思えた戦局を，大きく逆転させる要因となった。F-22とはそれほどの威力を持った戦闘機なのだ。他の戦闘機も健闘し，3発のミサイルを受けつつも沈まなかった箕輪氏（Su-37スーパーフランカーと判明）もついに帰投せざるを得なくなった。ミサイルと燃料を失っては，パイロットを生還させたほうが得点が高いのである。ベーマガ軍にチャンス到来だ。

しかし，敵はおとりのF-117の攻撃をあきらめ，影&つぐ美（A-10AⅡサンダーボルト）にレーダーを向けはじめた。それは困る。彼らは基地壊滅に必要な最低限の量の，907ポンド爆弾5本，ロケット弾27本を抱えていたのである。彼らを失えば，地上攻撃は不可能になる。ベーマガ軍の全戦闘機がA-10の援護に方向転換した。勝負は再び混迷の中へ沈むかに見えたが……？

待て次号!!

次回作のおはなし



◀『フライトコマンダー』の簡単操作を継承した空中戦SLG『オーバー・ザ・ライヒ』が，夏に発売されるぞ。展開がかなり早いゲームのようだ。なんだかわからなくてもとりあえず遊べる簡単さがウリだが，もちろん，やりこむほど遊べる奥深いシステムも健在だ

くどいようだが

ホームページも見れ!!

URL:http://www.glams.co.jp/

水滸伝
天導一〇八星
©1997 KOEI CO.LTD
℗1997 KOEI CO.LTD.
MADE IN JAPAN

■光栄　■9,800円
■Windows95　■発売中

水滸伝 天導一〇八星

立派な山賊になる方法

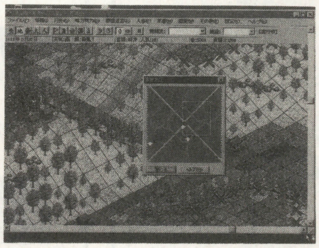
本作は光栄のこれまでのSLGとくらべてRPG的・育成SLG的な要素が強く，「個性的なプレイ」ができるのが特徴だ。そこで今回は正統的な攻略法（左側）と，原作ファンならおなじみの山賊的な戦いかた（右側）に分けて記事を構成した。（文／煌竜）

要塞経営術

山賊流経営術

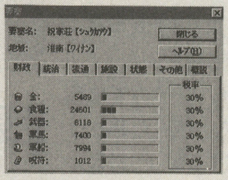
❶要塞を選ぼう!…………

最初から根城の決まった好漢ではじめる場合を別にすれば，まず各地を放浪して旗揚げできそうな要塞を探すところからゲームはスタートする。山がちな要塞や，平地が大半を占める要塞などいろいろあるが，本拠地の周囲に平地がまとまっている場所ほど開発がやりやすい。最初は経済発展を第一に考え，満足のいく場所を見つけるまで放浪をつづけよう。



▲平地がちらばっていると開発に時間がかかり，敵の攻撃にも弱い

❶まずは略奪……



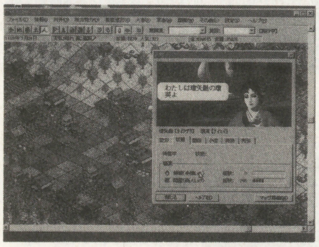
要塞名:　祝家荘【シュウカソウ】
地域:　淮南【ワイナン】

		税率
金:	5469	30%
食糧:	24601	30%
武器:	6118	30%
軍馬:	7400	30%
軍船:	7994	30%
呪符:	1012	30%

▲こんな税率ではダメ。限界まで上げるべし

旗揚げした要塞が気に入らなければ，税率を最高にして金と食料を根こそぎ奪ってから破棄しよう。

❷同志を増やそう!…………………………



▲職業「小娘」「色男」の無頼漢に誘わせると成功率が高まる

施設を建設するにしても，戦争をするにしても，まず必要になるのはそれを行なう人間（無頼漢）だ。田畑は村人，漁場は船乗り，病院は医師……というように，仲間の職業が多彩になるごとに造れる施設も増え，外交や工作のオプションも増えるので，要塞にいない職業の者を仲間に誘おう。相手のパラメータをよく見て，相性のいい無頼漢に勧誘させるのがポイントだ。うまく部下にできたら宴会を開くかお金を与えて，忠誠度を70以上に上げておくこと。

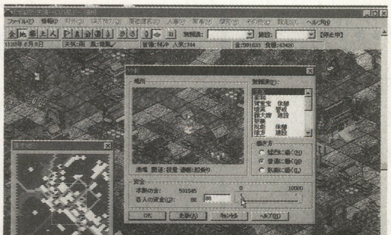
❷釣った魚にエサは不要…

特技を持つ一部の者をのぞけば，ひとりの天才の仕事は5人の凡人でカバーできる。要塞に立ち寄ったヤツはどんなクズでもかたっぱしから勧誘し，歓迎の宴会も開かず月給のみでひたすらコキ使おう。逃げ出したらすかさず再勧誘だ。ただし三つの能力値のどれかが80以上だったり，強力な妖術を使える「道士」のキャラは話が別。金やほうびを与えて忠誠度を100まで上げよう。

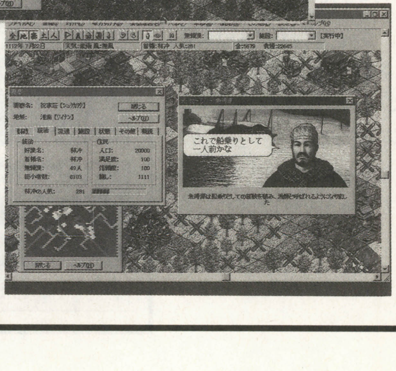
❸建設&育成……

建設できる数多くの施設のなかで，まずほしいのが市場。無頼漢への給料と建設費でお金が足りなくなりがちな序盤の強い味方だ。酒場と盛り場は放浪の無頼漢が集まるので，勧誘しやすいように密集して建てておこう。食料を生産する田畑や漁場，戦争に必要な鍛冶屋・牧場は兵士の数に合わせて増やせばいい。

無頼漢はそれぞれの職業に合う施設を担当させるのがベストだけど，技量・知力が55以上60未満，75以上80未満の者は，それぞれのパラメータを上げてくれる施設で働かせよう。戦闘時に火計や射撃などの技が使えるようになるぞ。



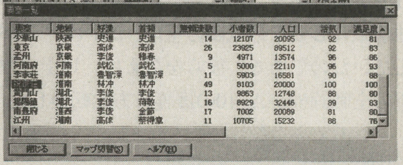
◀適切な技能を持つ者を配置すると施設の成長も早い



▶レベルが上がると仕事の効率もアップするぞ

❸ムダめし喰らいは不要!‥

一番不要な施設は兵舎。兵士は多いほど食料を消費して要塞の財政を圧迫するので，戦争の直前までやとう必要はない。つねに必要最小限にとどめ，あまった食料はすべて金に変えて市場・酒場・盛り場の建設につぎこもう。馬や船，呪符は相場の安いときに買えば，自分で作るより効率的だぞ。

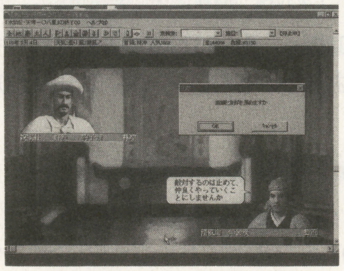


要塞	地域	好漢	首領	無頼漢数	[illegible]	人口	活気	満足度
少華山	陝西	史進	史進	14	12107	20095	92	81
東京	京畿	高俅	高俅	26	23925	89512	92	83
孟州	京畿	李俊	穆春	9	4971	13574	96	86
河南府	河南	武松	武松	5	5000	22110	96	93
李家荘	淮南	魯智深	魯智深	11	5903	16581	90	88
[illegible]	淮南	林冲	林冲	49	8103	20000	100	100
[illegible]	湖北	李俊	李俊	13	9863	12748	88	80
掲陽鎮	湖北	李俊	蒋敬	16	8929	32446	89	83
南豊府	淮西	李俊	金節	17	7002	20089	81	80
江州	湖南	高俅	蔡得章	11	10705	15232	88	76

▲ほかの要塞の様子はこまめにチェック。兵士の数は「攻めこまれない」程度に維持

他勢力交渉法

このゲームの最終目的，悪人「高球」の打倒のためには，人気を1000まで上げなくてはならない。しかしこれは逆に見れば，すべての要塞を攻略する必要はないということでもある。守りのかたい要塞には使者を派遣して不戦同盟を結び，不要な戦いをさけよう。敵対する勢力は工作員（盗賊）を送りこんでくることもあるので，数人に「要塞内の警戒」を命令して被害をふせぐことも大事だ。なお，戦争をするときは，要塞で労働中の無頼漢をあらかじめ休ませておくこと。体力満タン状態で迎撃できると，かなり有利に戦えるぞ。

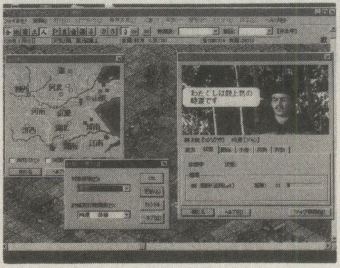

敵対するのは止めて、仲良くやっていくことにしませんか

▲力関係ばかりでなく，「今後の予定」も計算に入れて交渉しよう

山賊流交渉法

「強い相手には腰を低く，弱い相手は徹底的にたたく」が基本スタンス。高球勢力だろうとほかの好漢だろうと関係なく，弱い相手をつぶして人気を高めるのが攻略の早道だ。まず，強い相手にはこまめに使者を出して友好度を高めておき，そのうえで「物品要求」をして援助物資をかすめとろう。たとえ失敗しても要求するぶんにはタダだ。

逆に弱い勢力は相手が何を言ってきても無視。戦争を決定した時点で盗賊キャラを集めて大量に送りこみ，敵無頼漢に「しびれ酒」を飲ませて行動不能にさせよう。



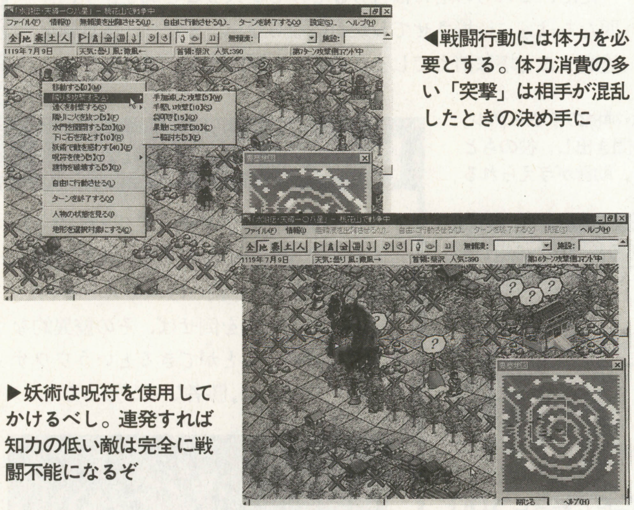
▲盗賊を送るときは集中的に。バラバラだと敵につかまる可能性が高い

要塞攻略法

❶ 連携で攻めろ!

戦争時には多彩なコマンドが使えるけれど，とくに有効なのは「連続射撃」「突撃」「袋だたき」の三つだ。射撃は敵兵を大きく減らせるうえ，わりと簡単に敵を混乱させることができる。射撃で敵を混乱させたところへ突撃，うまく混乱しない相手は味方で囲んで袋だたき……というのが必勝パターンだ。

また「妖術」は，うまく成功すると射程内の敵をほとんど戦闘不能にする。知力80以上のキャラにはドンドン呪符を使わせて味方の攻撃を助けよう。逆に敵の「道士」が近寄ってきたら注意!



◀戦闘行動には体力を必要とする。体力消費の多い「突撃」は相手が混乱したときの決め手に

▶妖術は呪符を使用してかけるべし。連発すれば知力の低い敵は完全に戦闘不能になるぞ

❷ 戦後の処理

まず必要なのは，兵力の再配置（要塞間移動）と緊急徴兵。それから，もちろん捕虜にした有能な武将の登用だ。お金を持たせて休養させると忠誠度の上がりが早いぞ。また，要塞の税率を調整することも忘れずに。コンピュータはバカ高い税率を設定していることも少なくないので，そのままだと人気度が下がってしまうのだ。

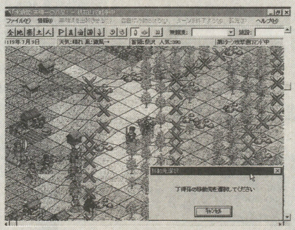
山賊流攻略法

❶ ゲリラ戦のススメ

ゲームが進むと，要塞を攻略したいがあまりに敵が強すぎて……という場合が出てくる。その場合の代表的な対応策はふたつある。

ひとつは「武将の数」を活用する方法。能力値の低い無頼漢に200人程度の兵士を持たせて，使い捨てにするのだ。「知力の高い無頼漢に火計を使わせて逃げられないよう取り囲む」「彼らを盾にして背後から射撃」「失敗覚悟で呪符を使用させ，誰かが妖術の発動に成功することを祈る」などだ。

この戦法で波状攻撃をかければ，たいていの要塞は落ちるぞ。

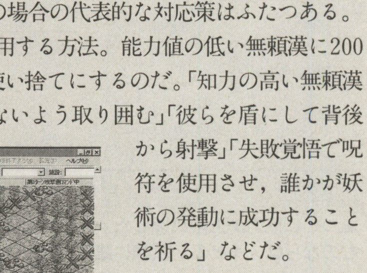


▶使い捨て部隊は移動力の大きい騎馬隊にしよう

❷ 完全要塞構築法

強大な敵に対するもうひとつの対処法が，自分の要塞に敵をおびきよせる戦法だ。外交で敵をさんざん挑発し，要塞に最小限の兵力を配置して敵を誘いこもう。このときに有効なのが，施設のひとつである「罠」。意外と軽視されがちだが，このゲームの罠の効果はかなり高い。画面中を埋めつくすぐらいに仕掛けてやれば数千人は簡単に減らせる。「どこで守るか」をはっきり決めて最精鋭の軍に守らせ，横に回ろうとする敵を罠にかけよう。柵の配置を工夫して敵の侵攻ルートを限定すればさらに効率的だ。

万一，防衛線を突破されてしまったら，火計と妖術を駆使して30日間の時間切れを狙おう。



▲ビックリ・マークが罠。この程度ではまだ手ぬるい。画面を埋めつくすぐらいに

吟遊詩人

人々から勇気という偉大な心を称えられ、

ルナティックドーン～前途への道標

バイラーダス生活百科

■発売元：アートディンク　■Windows95専用　■価格：7,800円　■発売中

幻想的な世界で冒険がくり広げられる『前途への道標』。先月にひきつづき，今月もバイラーダスで生きぬくのに役立つ情報あれこれをお届けするぞ。　（文／山田真也）

より高みをめざす冒険者たちへ…

無我夢中のうちにはじまった冒険稼業。かつては半人前だったキミも，かずかずの依頼をこなしていくうち，いつしか一人前の冒険者として立派に生きていることだろう。

しかし，ただ生きるためだけにその腕を使うのは，もったいない話だ。どうせなら，この不可思議な世界の謎をあばくとか，神の領域に近づいてみるとか，あるいは世界を荒廃させてみるとか……。キミの心ひとつで，その冒険者としての生涯は平坦なものにも，波乱に満ちたものにもなるのだ。

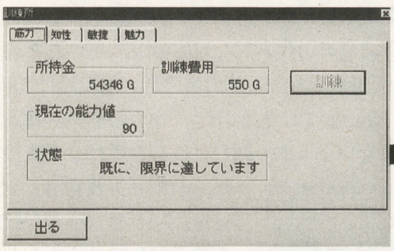
このバイラーダスという世界に秘められた謎は，くわしくは明かせないがさまざまなものがある。人々の口にのぼるウワサだけでも，はるか昔に世界を滅ぼしたという悪魔・アンゴルモア，まれにその姿を現すと言われる妖精の国，この世のどこかに眠っているらしい究極魔法などなど……。それらの謎は，ぜひプレイヤー自身の手で解明してほしい。

今月は，自分自身をさらにステップ・アップさせるためのイベントと，生活の基盤とも言える家に関して取り上げてみる。どちらも前述した謎を解きあかすのにも役立つ，より高みをめざす人には欠かせない要素だと思うので，ぜひとも参考にしてほしい。どうせ戦いに生きるのなら，歴史に名を残すような英雄をめざして，冒険に臨んでみよう。

▶能力値の限界を突破する方法

経験を積み，訓練所で能力を鍛えつづけていると，一定の値に達したとき「能力の限界」を宣告される。しかし，そこからさらに能力値をアップさせる方法がある。それが“神の試練”と呼ばれるイベントだ。この世界のどこかにいる，自らを神と名乗る老人・イモータル。彼の導きにより，筋力・知性・敏捷の三要素を鍛えるという塔を踏破する試練に挑むのだ。

ただ，これらの塔には自分ひとりしか入ることができず，仲間たちは家に待機させておかねばならない。また，一度試練を達成すると塔は消えてしまうので，宝箱は残さず開けるべし。


訓練所

所持金 54346 G

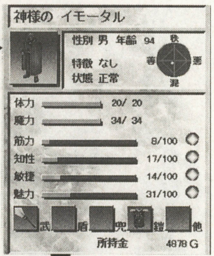
訓練費用 550 G

現在の能力値 90

状態 既に、限界に達しています

▲ついに筋力が上限に達した。さらに上を望むのならば，キビしい試練に臨む必要がある

わしが神様じゃ!!


神様の イモータル

性別 男　年齢 94

特徴 なし

状態 正常

体力 20/ 20

魔力 34/ 34

筋力 8/100

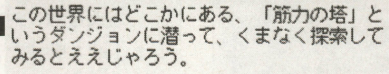
知性 17/100

敏捷 14/100

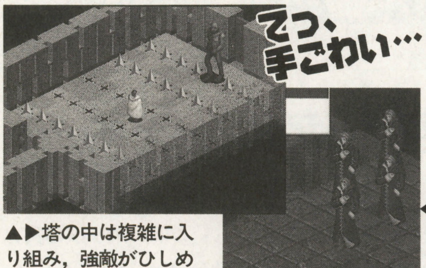
魅力 31/100

所持金 4878 G

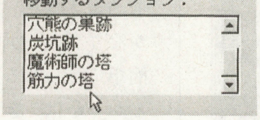
▲こちらが自称・神様のイモータル。情報屋で居所を聞き出し，彼のもとを訪ねてみると，助言が与えられる


イモータル

この世界にはどこかにある、「筋力の塔」というダンジョンに潜って、くまなく探索してみるとええじゃろう。

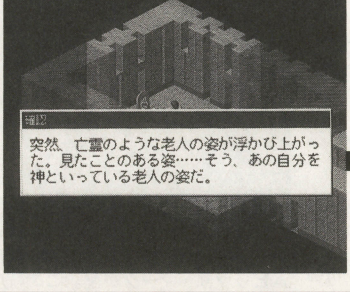


▲▶塔の中は複雑に入り組み，強敵がひしめいている。仲間のありがたみが身にしみるぞ


移動するダンジョン：

穴熊の巣跡
炭坑跡
魔術師の塔
筋力の塔

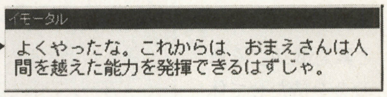
▲◀情報屋で塔の場所を聞くとどこかの街に忽然とその姿が!!


確認

突然、亡霊のような老人の姿が浮かび上がった。見たことのある姿……そう、あの自分を神といっている老人の姿だ。

▶苦しい試練を突破したその先にイモータルの姿が浮かび上がる

人間の限界を超えろ!!

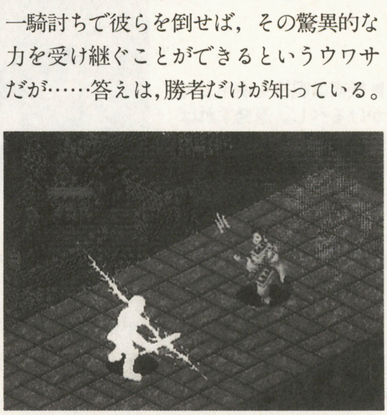

イモータル

よくやったな。これからは、おまえさんは人間を越えた能力を発揮できるはずじゃ。

▲イモータルのもとにもどると，わずかながら能力値の上限が上昇する。さらに鍛錬せよ

▶達人にいどめ!!

この世界には，武術・忍び・魔術それぞれの“達人”が存在する。彼らは超人的な力を持った，戦いのエキスパートだ。一騎討ちで彼らを倒せば，その驚異的な力を受け継ぐことができるというウワサだが……答えは，勝者だけが知っている。

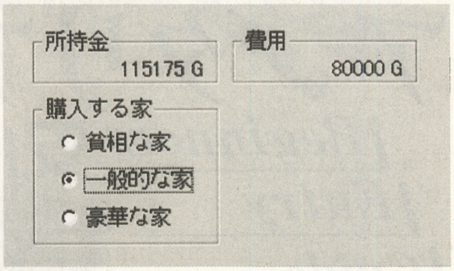

▲奇怪な攻撃をあやつる，武術の達人・鈴輝。勝てばこの能力を受け継ぐことができる？

居をかまえ，新たな人生の第一歩を

天涯孤独の身で旅をつづける冒険者たち。このバイラーダスという世界において，自らの腕一本でかせいだ報酬で家を建てるのは，彼らにとって最高のステイタスとされている。それは冒険で身を立てることに成功した者でなければ，巨額を投じて新たなる冒険の拠点を築くことなど，夢のまた夢だからだろう。

自分の家を持つことにより得られるメリットはさまざま。まずアイテムやお金を家に保管しておけること。とくに，使わないけど売るに売れない貴重なアイテムを，いつまでも持ち歩く必要がなくなるのはうれしいところだ。ただし，家を留守にしているあいだに泥棒に入られ，アイテムを盗まれてしまう可能性もある。街の治安が悪いようなら，家には留守番を置いておくようにしたい。

ほかにも仲間を待機させておいたり，アイテムを並べて店を開いたりすることもできる。そしてなにより重要なのが，家を持つことによりプロポーズをする権利が得られること。家は冒険生活だけではなく，人生においての拠点ともなる大切なものなのだ。


所持金 115175 G
費用 80000 G
購入する家
○ 貧相な家
● 一般的な家
○ 豪華な家

▲家は価格に応じ，三つのランクに分かれている。“貧相な家”だと，安いが値段相応の広さしかなく，アイテムや仲間の収容量も，ほかより劣る

▶生涯の伴侶はいずこに……？

家を持つことは，人生の地盤を固めるということ。それはすなわち，生涯の伴侶に不自由のない暮らしをさせられるだけの，甲斐性（かいしょう）に通ずるとも言えよう。

そういった理由からか，バイラーダスという世界では家を持つものにのみ，結婚が許される風習がある。逆に言えば，家も持てないようではプロポーズなど許されないのだ。キミが想いを寄せる人がいるのなら，まずは家を建てるべし。

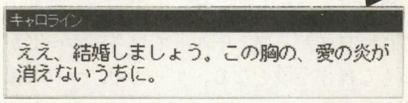
プロポーズに成功するためには，家を“一般的な家”以上にすることが重要。“貧相な家”に比べて，成功率は格段に上がる。ほかにもお互いの相性や自分の所持金，ふたりの年齢差，さらには魅力のパラメータなど，常識的に気になる要素にも注意しなければならないのだ。

キミの冒険生活におけるパートナーだった相手は，はたして生涯の良きパートナーにもなってくれるだろうか？

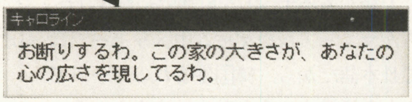
プロポーズ大作戦 決行!!

◀家を建てれば求婚が可能になる。想いをこめて、さあ♥

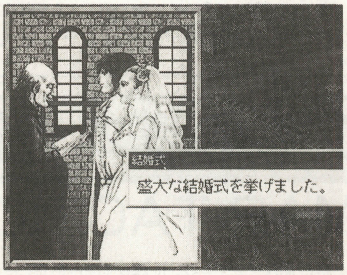
成功♥


キャロライン
ええ、結婚しましょう。この胸の、愛の炎が消えないうちに。

失敗


キャロライン
お断りするわ。この家の大きさが、あなたの心の広さを現してるわ。

▲冷たい言葉で一蹴。あきらめずに何度もトライしよう……といっても，あまりにしつこいと印象は悪くなる一方だが

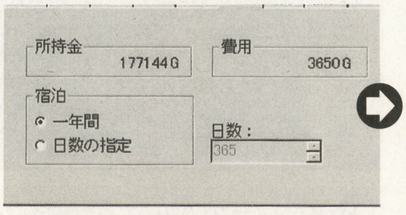

結婚式
盛大な結婚式を挙げました。

▲▶相性や所持金、そして家など、幾多のハードルを越えることができれば晴れてゴールイン

▶自分の後継者を作ろう！

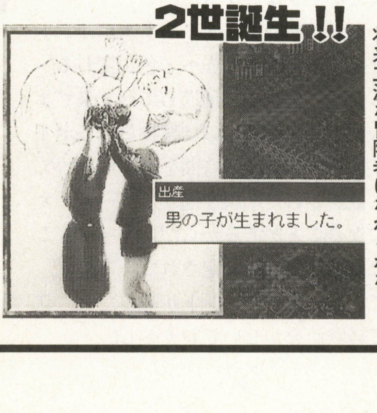
家を持つことにより，今までのように場末（ばすえ）の安宿（やすやど）で寝る必要もなくなった。そのうえ，充電期間と割りきって，長期にわたる休養を取ることも可能になるのだ。

休養中は，アイテムを陳列している場合（後述）以外は収入もなく，のんびりと時が過ぎてゆく。そして，結婚している場合は，休養後に子どもが生まれることもある。今回は子供を教育することもできるようになったので，自分の後継者にすべく，英才教育をほどこすのもいいだろう。


所持金 177144G
費用 3650G
宿泊
● 一年間
○ 日数の指定
日数：365

▲休養期間は1日単位で設定するか，丸1年休むかのどちらか。子どもを作るなら後者だ

2世誕生!!


出産
男の子が生まれました。

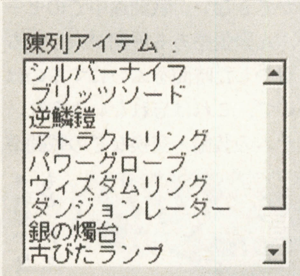
◀休養明け、待望の子どもが誕生。将来立派な冒険者になれるかな？

item shop

アイテムショップを開店!!

家を建てることにより，アイテムを家に保管するだけでなく，それらを自分の家の前に陳列し，販売することもできる。ちょっとしたアイテムショップ感覚だ。

しかも，貴重なアイテムはもとより，ありふれたアイテムでも陳列すれば，普通に道具屋などに売却するよりも高い値段で売れるのだ。売れるまで多少時間はかかるが，長い目でみればおトクだぞ。


陳列アイテム：
シルバーナイフ
ブリッツソード
逆鱗鎧
アトラクトリング
パワーグローブ
ウィズダムリング
ダンジョンレーダー
銀の燭台
古びたランプ

◀不要なアイテムも陳列すれば高収入。売上金は貯金される

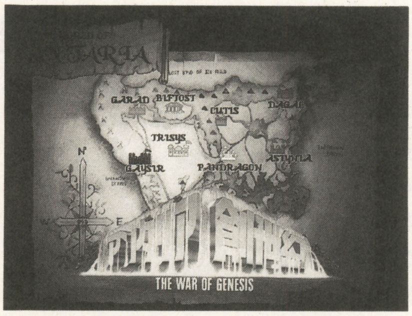
まだまだ奥は深いぞ!!

もうプレイした!?

アンタリア創世紀

Beginners Entry Guide 安心遊びかた講座

韓国から上陸してきたアジアンRPGの『アンタリア創世紀』。今回はこのゲームでの基本的な戦術を，マニュアル的なことも含めて解説していく。　（文／伊藤真臣）


ANTARIA
GARAD
BIFTOST
CUTIS
TRISUS
PANDRAGON
ASTOLIA
THE WAR OF GENESIS

■シャーロック
■DOS／V
■9,800円　■発売中

まずはこんなところから

『アンタリア創世紀』については以前本誌でも紹介したことがあったが，見のがしてしまった人のために，少しだけ前置きを。

この『アンタリア～』は，韓国で大ヒットをとばした作品の日本向けリニューアル版。どのへんがリニューアルされたのかというと，背景やキャラの顔がより日本向けになり，内容的にも親しみやすいよう再調整がなされた。もちろんマニュアルやゲーム中メッセージはすべて日本語だから，韓国生まれのゲームであることを意識することなく，すんなり入っていける。

ゲームは日本でもポピュラーな「フィールドを移動して戦地へ向かい，ポイントに到着すると戦闘マップへと切りかわる」タイプのものなので，そのテの作品をプレイしたことある人にとっては親しみやすい画面構成だと言える。またシミュレーションRPGにとって大事な物語部分についても，戦闘中，戦闘後にかかわらず，要所要所でキャラクターたちが会話を展開してくれるので，流れをつかみやすいはずだ。

操作はマウス＋キーボードで行ない，戦闘中ではマウスが，フィールドではキーボードがおもな操作手段となる。ゲーム中，マウス操作に気をとられるとキーボード操作を忘れがちになるが，このゲームにおいてはスペース・キーやESCキーに大切な役割が割りふられているので注意しよう。右手にマウス，左手にキーボードといった感じで操作すると，スムーズに進行できるだろう。

《アンタリア創世紀　前史》

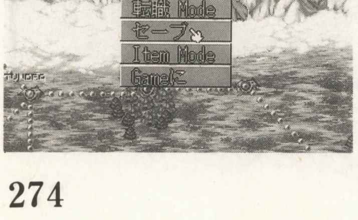
▲タイトルでプロローグをクリックすると，この画面が現れる。ここで物語の背景を確認しておこう

フィールドマップでの基本行動

PART1 FIELD MAP TACTICS

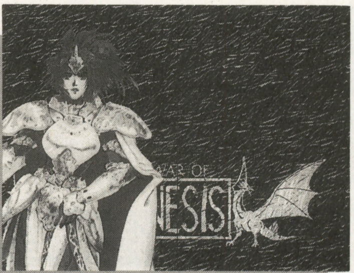
それでは，まずフィールドマップ上での，おもなゲームの進めかたについて説明していく。といっても見慣れた感じのする画面なので，それほどとまどいを覚えることはないだろう。ただ注意してほしいのは，このゲームにはフィールド上でしかできない行動がいくつかあるということ。「セーブ」もそのひとつで，ゲーム中における戦闘記録の保存はフィールド上でしかできない。戦闘途中でのセーブ機能がないぶん緊張感ある展開が楽しめるが，せっかく費やした時間をふいにするのはもったいないので，これは忘れないように。

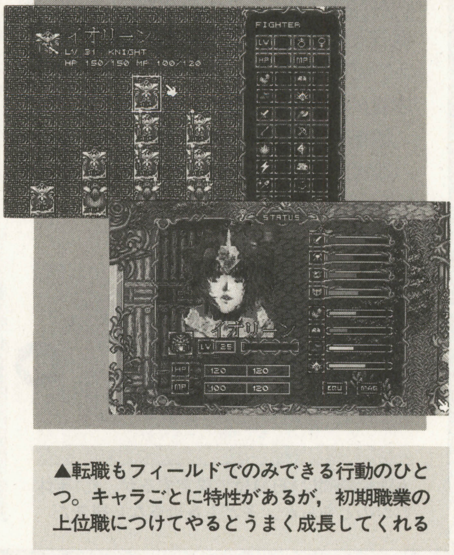
また，アイテムの装備・交換などの戦闘準備行動もフィールド移動画面に限定される。前の戦闘で良い武器や道具を入手したら，忘れないうちにキャラクターに装備させるよう習慣づけること。各キャラクターにはそれぞれストックアイテムを2個置いておく場所があるが，盗賊キャラのこの欄は空けておくべき。なぜなら戦闘マップにはシーフのみ開けることができる施錠された宝箱というのがあり，宝箱はアイテムストック欄が空いていないと開けることができないからだ。


ICE
転職 Mode
セーブ
Item Mode
Gameに

◀戦闘からフィールドへともどったら，まずセーブだ

フィールド各所に点在するバトルポイントは，クリアすると青から赤へと色が変わる。赤くなった場所は自由に通過して行き来できるが，むやみにふらつくのは禁物だ。各ポイントを移動すると1日分の時間を消費するため，章ごとに設定された期限を過ぎてゲーム・オーバーになることがあるからだ。もっともこの期限は余裕を持って設定されているので，こなしていない青いポイントがあったら，立ちよって経験値をかせいでおくべし。

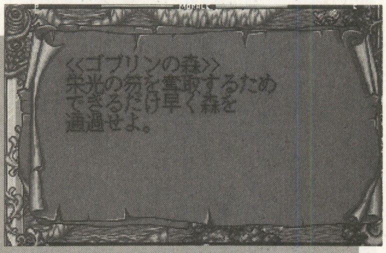



イオリーン
LV 31 KNIGHT
HP 150/150 MP 100/120
FIGHTER
LV
HP
MP
STATUS
イオリーン
LV 25
HP 120 120
MP 100 120
EQU
MAG

▲転職もフィールドでのみできる行動のひとつ。キャラごとに特性があるが，初期職業の上位職につけてやるとうまく成長してくれる

戦闘マップでのユニットの運用

PART2 BATTLE MAP TACTICS



＜＜ゴブリンの森＞＞
栄光の剣を奪取するため
できるだけ早く森を
通過せよ。

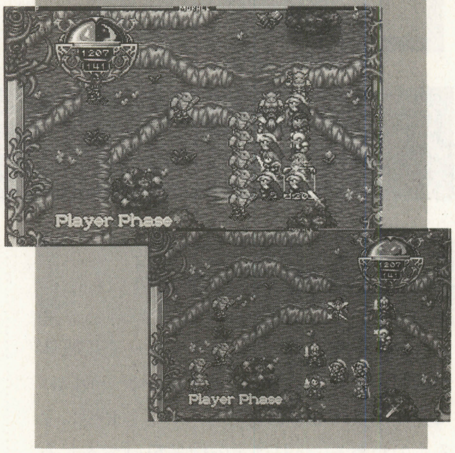
さて，それでは戦闘画面での戦いかたを説明していくが，このゲームには独特のシステムがいくつか盛りこまれているので，そのへんから解説しよう。

戦闘はユニット単位で行なわれ，それぞれのキャラが敵を倒しつつ経験値を得ていく。そうして進めていくうち，自然と各ユニット間には能力の差が現れてくる。この差はある意味自分の好きなように育てられることにもつながるのだが，いったん遅れをとったユニットは，なかなか仲間に追いつけなくなるという危険性もはらんでいる。また，自分が育てた精鋭ユニットでも歯がたたないような手ごわい敵をどう倒すかも，ひとつの課題となる。これらふたつの問題をうまく解消したのが，陣形支援効果で，個別ではなく隊列を組んで行動させることによって，攻撃力・防御力をUPさせることができるというものだ。これにより，ユニット間の行動を密にして，ステータス以上の力を発揮できるのである。

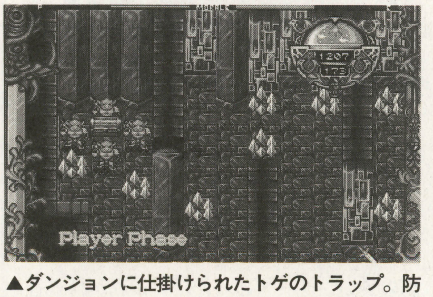
戦闘フェイズは擬似ターン性によって管理されているが，これは時間のきざみ幅を調整してやることで，ターン制でありながらリアルタイムに近い行動を表現している。よって，すばやさの値が高いキャラクターは一般的に，短い時間に多くの行動を行なうことが可能である。だが，ここで先ほど説明した陣形支援効果とのかね合いがむずかしくなってくる。すばやいユニットを単独で突入させてはせっかくの支援効果が得られなくなってしまうし，かといって遅いユニットを待っていたのでは進軍がもたつく。そこで考えられるのが，精鋭ユニットで編隊を組むという方法だ。これなら全体を待つ必要はないし，3～4体を隣接させつつ行動させることで支援効果も得られる。この「特殊部隊」の編成に，ある程度レベルアップしたシーフをくわえてやると，宝箱を回収しつつハイペースで進軍できるため，非常に効率がよい。

それぞれのユニットはレベルアップすることで連続攻撃やクリティカルといった必殺技を修得していくが，これらの使用にはちょっと注意したい。というのも，必殺技コマンドは攻撃できる範囲に敵がいるいないにかかわらず実行可能なので，ともするとムダに行動ポイントやHPを消費してしまいかねない。そこで目安としてほしいのが，通常攻撃コマンドの有無。通常攻撃は必殺攻撃とは異なり，攻撃できる範囲に敵がいないかぎり表示されることはないので，これを見て必殺技を実行すれば攻撃をスカるようなことはなくなる。

ユニットはその向きによって防御力が変化するため「自分の攻撃は背後から，防御は正面から」が定石となるが，それらの向きの調整にひと役買うのが通常攻撃だ。通常攻撃は，その攻撃を受けた相手をこちらにふり向かせる性質を持っている。これは見かたによっては，背後からの通常攻撃は一度しかできないことになるが，一方で敵を任意の方向に向かせる手段にもなりうる。とくに味方ユニットで敵を包囲しているようなときには有効で，Aが背後から攻撃をしたのち，さらにその反対側のBでも背後攻撃ができる。相手が「ふり向く」通常攻撃と「ふり向かない」必殺攻撃の使いわけで，与えられるダメージと戦況はだいぶ変わってくるはずである。

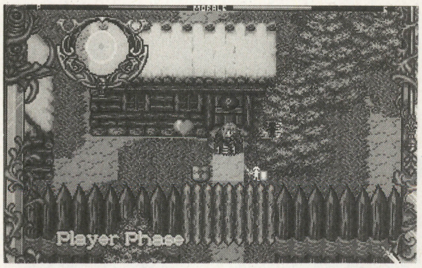


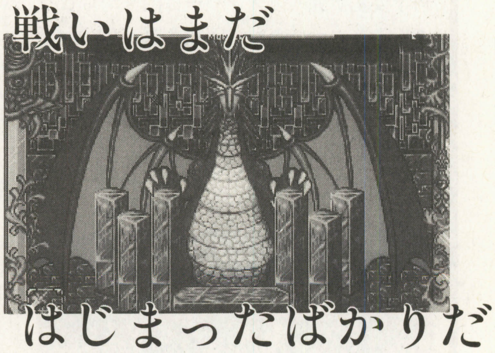
▲相手に囲まれてしまった場合などは必殺技の「制」が有効。これで集まってきた敵の行動をにぶらせ，個別撃破して数を減らすのだ



▲ダンジョンに仕掛けられたトゲのトラップ。防御力のある敵はここにおびきよせて体力をケズれ

▼キャラの頭上の「？」マークはシーフ系特有のコマンド。これを使って，隠し宝箱を探し出せ





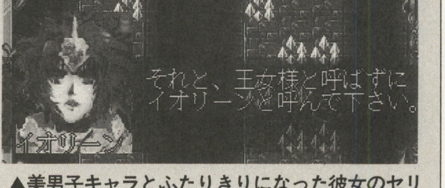
戦いはまだ
はじまったばかりだ

ちょっといい話!?

ゲームを進めるうえで知らなくても問題ないが，知ってるとオトクな話を少々。

戦闘画面で左上（もしくは右上）にある楕円形をした鏡のようなアイコン。それ自体をクリックしても何も起こらないが，じつはコレ，ユニットを行動させているとき，そのユニットの残り行動ポイントを色で表示してくれているのだ。これを見ながらだと，あとどれくらい動けるのかが一目瞭然なので便利。

同じく戦闘画面上部にある，棒グラフ状のモラルという数値だが，これは言ってみれば士気や気力といったもの。敵を1体倒すごとに上昇していき，味方全体の攻撃力をUPさせる効力を持つ。主人公のイオリーンなどは戦闘をせずに単独で士気を上昇させるコマンドを持っているので，うまく活用したい。



それと、王女様と呼ばずに
イオリーンと呼んで下さい。

▲美男子キャラとふたりきりになった彼女のセリフ。ちょっといい話ならぬ，ちょっといい雰囲気？

サクラ大戦歌謡ショウ
帝国歌劇団《花組》特別公演
「愛ゆえに」
この命愛に賭けて
新宿厚生年金会館
製作総指揮　広井　王子
音楽　田中　公平
演出　永島　直樹
主催　ニッポン放送
特別協賛

ゲーム考現学

《第36回》ゲームから他メディアへ～名作(?)ゲームいろいろ

Written by　山田　整＆“永久機関”

今回はコンピュータ・ゲームとして生まれてほかのメディアへ進出していった諸作品がテーマ。次回はゲームにおける実在人物・史実のあつかいについて，大河ドラマで放映中のキャラクター「毛利元就」あたりを題材に取り上げてみる。次々回はゲームについてくるオマケ，付録といったたぐいのものについて紹介する予定。

多様性の出現

映画，小説，マンガ，ゲーム……表現媒体が何であるかを問わず，ある物語が一般向けに売り出されるときに，どうしても必要になるものがある。それはその作品が，「おもしろい」ことだろうか？　それとも「感動する」かどうかだろうか？

残念なことにどちらもちがう。それはその作品が「売れそうだ」という商売的な見とおしだ。会社組織である以上，ソフトハウスや出版社は社員に給料を払わなければならない。そして，お金は作品が売れないことには手に入らない。このページでこれまで何度もとりあげてきた，「原作もの」のゲームがもてはやされる最大の理由はそこにある。原作のファンの何割かが買う以上，その作品に対して一定の売り上げが見込めるからだ。

ところが最近では，逆にゲームからほかのメディアに進出していく作品がしばしば見られるようになった。上の理屈から言うと，コンピュータ・ゲームの愛好者がそれだけ増えてきたという安直な理由になるのだが，おもしろいのはほかのジャンルでの展開を最初から考慮に入れたゲームが出現するようになったことだ。スタイルはいろいろだが，「××(←その作品名）ワールド」という感じで展開していくこの形式は，あくまでも“移植”のニュアンスの強かった従来のメディア・ミックスとは大きく形が異なる。その結果，以下のように「ゲーム原作もの」の世界も多様性をほこるようになってきた。

超現実主義～より自由に，より大らかに

昔，マンガに「テレビ原作もの」というジャンルがあった。とくに秋田書店の「冒険王」はこのテのマンガの宝庫だった。

冒険王の『グレートマジンガー』では，科学要塞研究所のメンバーは国家からじゃまものあつかいされて追放され，7体のマジンガーを駆って日本国相手にゲリラ戦を挑んだ。

冒険王の『鋼鉄ジーグ』では，主人公は悪の女王ヒミカの幼い子供まで「おれに感情はいらない。冷静な計算があればいい」と言って抹殺，ついには全身を改造されて「血も涙もない機械人間」になって戦いつづけた。

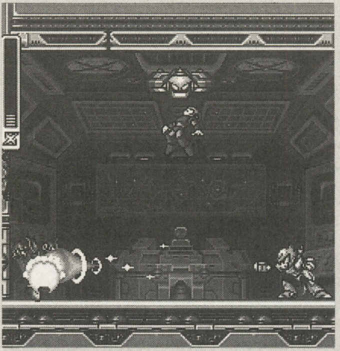
どれもこれもすごい代物だった。

だがテレビ原作もののマンガはその後すたれた。あんな「原作者が見たら耳血を吹くような」異色作はもうないのだろうか？

ある。

「ゲーム原作もの」の世界にある。

たとえば「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」というRPGがある。目新しい点はさほどないが，バランスと操作系が最高だった。これがアニメビデオ化されるとき，石川賢というマンガ家が関わった。この人のやるのはいつも同じ話ばかりで，作品はばかげたスケールのバイオレンスに満ち，主人公は剣で空間を裂く。そして，ビデオ版はそのようになった。


◀ゲームの『ロックマンX3』。マンガのテンションの高さとは無縁

たとえば『ロックマンX』というアクションゲームがある。子供を中心に人気のある，息の長いシリーズの一作だ。これが講談社の「コミックボンボン」という，小学生向けの雑誌でマンガ化された。

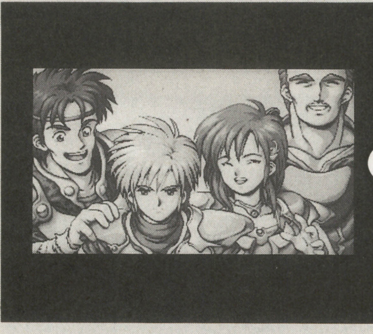
以下，セリフはうろおぼえだが，

「今，ひとりの鬼が行く。命を燃やすべき死処を求めて」

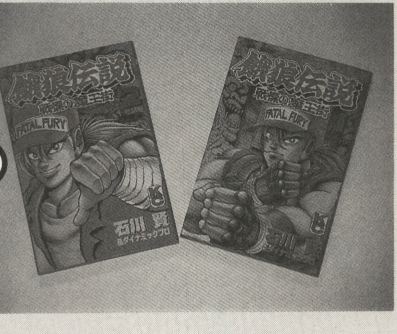
「ピアノ，というものらしいな。ここをたたくと出てくる音の組み合わせを，美しいとか見事だとかいうらしいな。しょせん弱いものの理屈だ。自信のあるものは，自分の外に美や力を求めない」

……だれやあんた。　（桂令夫）

▼ゲームの場合


▲ゲーム版のセリオスと仲間たち。比較的すなおで好感の持てる主人公だった

▼マンガの場合



▲石川賢版ではこうなる。これは『餓狼』のマンガだが，だいじょうぶ，ほぼ同じ顔だ

写実主義
～より忠実に，より美しく

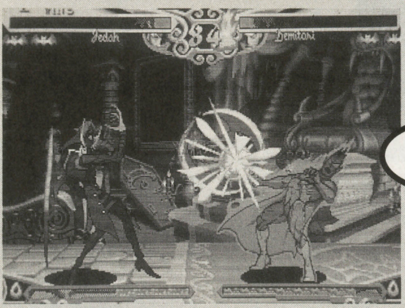
ゲームをメディア展開する際に，一般にイメージの固まっている作品がその題材として取り上げられることが多い。その場合，クリエイターはオリジナリティもさることながら，そのもとのイメージを他のメディアにうまく投影することが求められる。そういった作品が多いのが，一連の格闘ゲームを映像化したものである。なにせゲーム中での表現形式が一番具体的なジャンルである。作り手に十分な力量と創作態度，そして制作環境さえ整っていれば，ゲームでの技をそのまま映像化するだけで大方のファンの期待は裏切らないですむ。

だが，それだけでは「すぐれた」作品にはなりえない。「原作のイメージを壊さず，なおかつ原作以上にすばらしい」作品。そういった成功例がアニメ映画『ストリートファイターII』とOVA『ヴァンパイア ハンター』だ。この2作はじつにうまくやっている。まず，ほとんどの格闘シーンがゲーム中でできる技やコンボの組み合わせで構成されている。これは言うのは簡単であるが，ゲームの詳細な知識が制作者サイドにないとなかなかできないものだ。もちろん，ここがダメだと原作ファンは納得しない。だが，それらの知識を持っていない観客もいる。彼らの心をつかむためには，そう，「動きと美しさ」だ。先に述べた制約を満たしてなお，この2作品は動きまくり，かつ非常に見栄えがする。これは純粋に演出家の才能と動画マンの努力をたたえるべきだろう。

この「原作ファンをも満足させ，なおかつ一般の客をも満足させる」作品というのは，残念ながら他のジャンルのメディア展開にはなかなかないのが実状だ。だが，それを満たした作品がここにひとつ存在する。それはマンガ版『超兄貴』だ。

ご存知のように『超兄貴』というのはスキンヘッドで筋肉モリモリ，笑うと歯が光る「兄貴」たちが無意味にポージングをしながら頭の痛くなるような戦いをくりひろげるシューティング・ゲームである。はっきり言って「イヤ」な作品である。そしてマンガはそれに「輪をかけてイヤ」なのだ。もとネタを知らずとも十分なほどに……。これを成功と呼ぶかどうかは題材が題材だけに微妙なところだが，一度読んでおいてたぶん損はない。と，思う。**（斉藤通彦）**

▼ ゲームの場合



▲シリーズ最新作『ヴァンパイア セイヴァー』。二次元格闘ものでは最高水準の演出が魅力

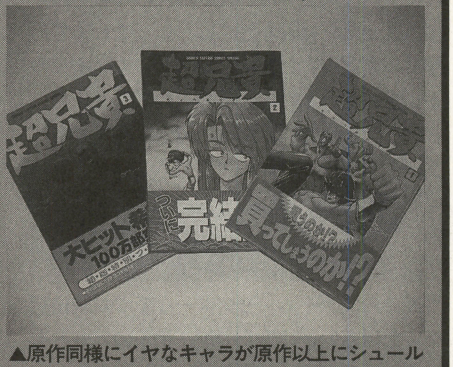
VS

▼ マンガの場合

VAMPIRE HUNTER
The Animated Series
ヴァンパイアハンター
VOL.1

▲これがビデオ版『ヴァンパイア ハンター』。（アミューズビデオ）。映像化された多彩な技は一見の価値あり

超兄貴!!



▲原作同様にイヤなキャラが原作以上にシュールな話をくり広げる。徳間書店から全3巻が発売中

「壁」を越えて

説明するまでもないことだが，コンピュータ・ゲームにはコンピュータ・ゲームの，小説には小説の，アニメにはアニメならではの表現技法と特色が存在する。メディア・ミックスというのは，それぞれのあいだにある「壁」を乗り越えて，作品をそのジャンルに適合させようとする試みだと言える。

その点では，コンピュータ・ゲームのなかにも「壁」を乗り越えやすいものと乗り越えにくいものがある。最近のメディア・ミックスの主流になっている対戦格闘ものや恋愛SLGは，上の文でも述べているように乗り越えやすいものの代表だ。これらのゲームで明確に描かれているのは登場するキャラクターの特徴だけであり，それにどう対応するか，あるいはどうあやつるかはプレイヤーの自由にまかされている。だからゲームをそのまま他ジャンルで表現する，という芸当もできる。断片的に提示された情報（勝利メッセージとか，イベントでの会話とか），ゲームで表現されないスキ間の部分に，そのジャンルなりの表現方法と解釈を自由に盛りこめるからだ。

▲メディア・ミックスのさきがけとなった『イース』。こちらの面でも功罪ともに大きい

だが一方で，一部のAVGやデジタル・コミック，物語性の強いRPGでは，それはむずかしい。もともとこういったたぐいの作品は他メディアの手法をコンピュータなりに流用・アレンジして作られたものであって，それを本家本元のジャンルにもどした場合，単に「コンピュータならではの部分が抜けただけ」の味気ない作品になってしまう。タイトル横の『サクラ大戦』にしても，アニメビデオ版はゲーム本編の前の話になった。本編をそのままやるのであれば，アニメとはまったくちがうインパクトを持つ，演劇というメディアに頼らざるを得なかったのだ。

いずれにしても，メディア・ミックスの功罪はここでは論じられない。作品によって，あまりにデキの差がはげしすぎるからだ。ただ，今後ゲームを原作にした作品を手に取る場合，ここで書いたようなことを，買うかどうかの判断の参考にしてほしいと思う。

今月のイラスト

by　みつや

▶ゲームから『エヴァ』にハマったクチですか。あれは未完の原作の制約を逆手にとった名作ですね。こういうゲームばかりだといいのですが

GI 選ばせていただきます。

第18回：ストリートファイターEX（後編）

鑑定師：板場利光

STREET FIGHTER EX
(C)ARIKA CO., LTD. 1996.
(C)CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

■アーケード ■対戦格闘
■アリカ ■稼働中

はじめに

『ストEX』のテーマのひとつに，「足払い合戦の復活」という要素があることは前回で述べた。そして，『ストEX』は最近の作品にしては古風な対戦格闘であるとも。しかし，このゲームは決して古き良き時代の対戦格闘を復活させただけのものではない。これまでの作品にはなかった斬新なシステムも随所に盛りこまれているのだ。そのなかでもとくにきわだった特徴と言えるのが，今回のＧＩで取り上げる「ガードブレイク」である。

通常投げが使えないことによる弊害

近ごろ，ゲーム・センターなどで対戦格闘をしているときに思うのが，「相手のガードをくずすのがむずかしくなった」ということ。しゃがみガードを固めつつ相手の行動をうかがう，という戦法をとられると，上級プレイヤーでも勝つのは容易ではない……そんな状況が増えてきたように感じるのだ。

たしかに，プレイヤーの腕は『ストII』の発売当初とくらべると格段に向上している。昔なら，相手の起き上がりにめくりジャンプ攻撃を仕掛けるだけでも十分に通用したものだが，現在ではごく当たり前のようにガードされるようになった。しかし，本当にプレイヤーの技術向上だけが理由なのだろうか。

僕はもうひとつ，もともと相手のガードをくずすために導入されたはずの“通常投げ”が，本来の役割を果たしきれずにいるというプレイ環境も，重大なポイントだと思う。

たとえば，相手にこちらのジャンプ攻撃をガードされた場合。着地直後に足払い，通常投げ，無敵必殺技のいずれかを仕掛ける，という戦法を使えば，相手のガードをまどわせることは十分に可能だ。しかし，上記から通常投げを抜くと……相手はしゃがみガードさえしていれば，どちらの技も防げる。相手側のリスクが極端に小さくなるのだ。もし，相手に「ガードさえしていれば大丈夫」と思わせたくないならば，通常投げを攻めに組みこむことは必要不可欠と言える。

でも，ほとんどの（とくにあまりマニアが集まらない）ゲーム・センターでこうした戦法を仕掛けると，イヤな目をされることが多い。ときには怒鳴られたり暴力を受けることさえある。実際の是非はともかくとして，このような状況が，通常投げが「相手のガードをくずす手段」として使用されるのをさまたげ，その結果，一部のプレイヤーに「しゃがみガードを固めているだけでラクに勝てる」という風潮を広めてしまったのではないだろうか。

ガードブレイクは通常投げの進化形

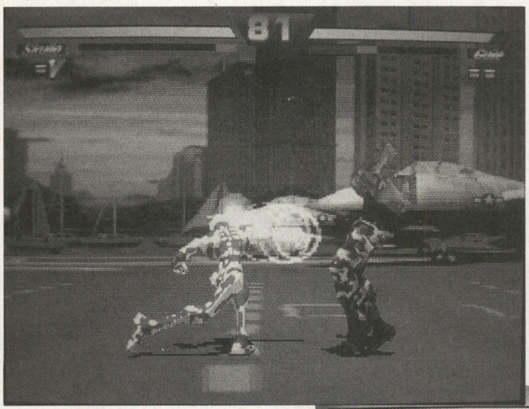
先述のような状況を打破すべく導入された新システム……それが，ガードブレイクだ。相手がどんなにガードを固めていても，それを無効化してダメージを与えることができる点は通常投げと同じなのだが，決定的にちがうところがふたつある。

ひとつは，攻撃前に大きなスキが存在するということだ。通常投げの場合，攻撃が出たと同時に相手は反撃できなくなるため，どうしてもアンフェアだというイメージがつきまとっていた。しかし，ガードブレイクは攻撃前のモーションが大きいため，相手の戦法をある程度予測して，動きをよく見ていれば，初心者でも十分に反撃が可能なのだ。

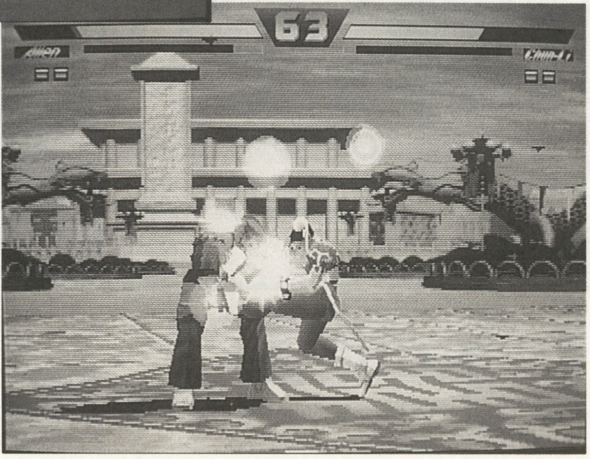
もうひとつは，ガードブレイクがキマると相手をしばらく行動不能にできること。このスキに強力な連続技を仕掛ければ，イッキに大ダメージを与えることも可能なのだ。これにより，相手のガードをくずしたことによる恩恵（＝ガードをくずされることのリスク）が大きくなり，従来以上に緊迫感のある闘いが楽しめるようになっている。

通常投げが「ガードをくずす手段」として使いにくくなった原因を取りのぞきつつも，相手との駆け引きをグレード・アップさせたガードブレイクは，まさに通常投げの進化形とも言える，画期的なシステムなのだ。

ガードブレイクが生んだ駆け引き



◀ガードブレイクが発動してから実際にヒットするまでにはスキがある。ここでなんらかの技を出せば，十分にツブせる



▼ガードブレイクがキマると，食らった側はしばらく行動不能に。こうなると，大ダメージは覚悟しなければならない

©CAPCOM CO.,LTD. 1997
©ARIKA CO.,LTD. 1997

R.Sakuma's

WILD*CARDS

佐久間亮介

No.11

パソコンはツールか？

Win95の登場で爆発的に普及したとされるパソコン。あげく，このOSの登場でパソコンが簡単になったなんて言われているけど，そんなのウソっぱちもいいとこだ。たしかにWin95はパソコンのさまざまな使い道を提示した。だが，裏を返せばこれほどまでに初心者に優しくないOSもない。MS-DOS全盛のころよりも，ちょっとしたことでトラブルが発生するケースが非常に多いためだ。

ゲームを主目的としてパソコンを使うユーザーならば，近年になってDirectXなる名に見覚えがあるはずだ。おもにゲームを動かすために導入される，このOSの機能を拡張するモジュールたちこそがトラブルの原因。

事実，これらをインストールしたことで，Win95が正常に動作しなくなった人は多いはず。DirectXはインストールされると，さまざまなハードウエアのドライバを自分が提供するものに置き換えてしまう。それまで特定のハードを動かしていたプログラムの一部がはじめて見るようなモジュールに置き換えられるのだから正常に動かなくなるのは当然だ。これらのモジュールはインストールする前に確認をうながすダイアログが表示されるとはいえ，そこには積極的に置き換えをうながすようなメッセージが書かれているのだから，最初から疑念をもって接するのはむずかしい。

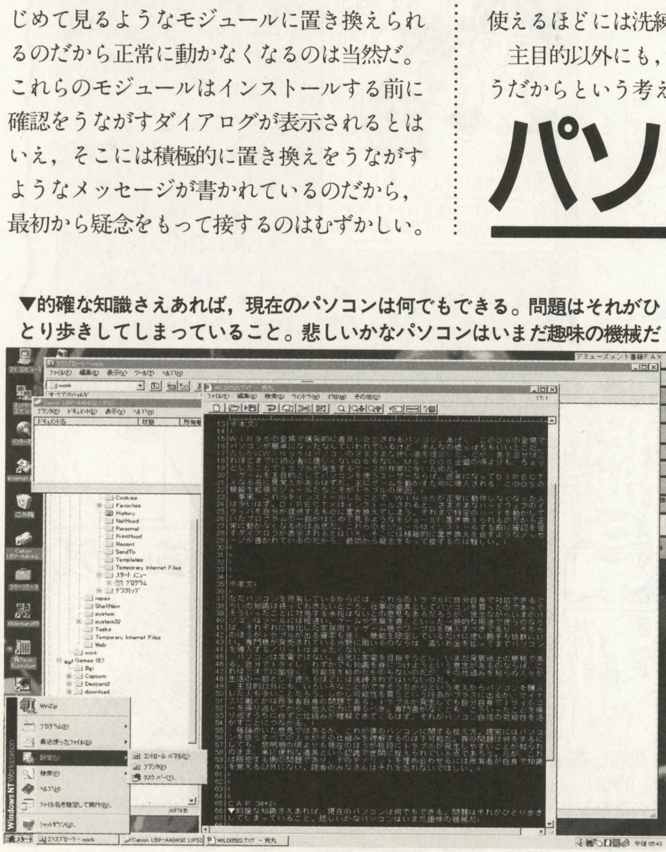
ただパソコンを所有しているからには，これらのトラブルに自分自身で対応できるぐらいの知識は持っておきたいところ。仕事の道具としてパソコンを買ったのであって，そういったことに対処する余裕はないとの意見もあるだろうが，残念ながらいまのパソコンはツールにはほど遠い。ゲームや文章を書くといった一般的な用途で使うのならば，それぞれに特化した家庭用ゲーム機やワープロを購入すべきであり，そちらのほうがトラブルが出る確率も低く，機能を限定しているだけに使い勝手も抜群にいい。専門機が発売されている分野に用いるのならば，高いお金を払ってまでパソコンを導入するメリットはまったくない。

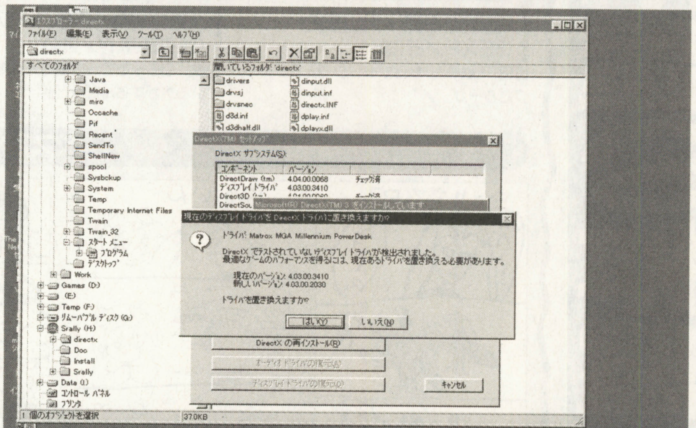
パソコンは家電ではない。必死に家電を目指そうとし，いまだ発展途上の機械である。自分でトライし，わずかでも知識を身につけようという意志があるのならば，これほどおもしろく，可能性を秘めたものもないのだが，その仕組みを知らぬ人々が生活の一部として使えるほどには洗練されてはいないのだ。

主目的以外にも，いろいろなことができそうだからという考えからパソコンを購入した人も多いことだろう。しかし可能性を買うという行為がプラスに出るか，マイナスに働くかは所有者自身の問題である。トラブルが発生しても自分自身でトライ&ゴーをくり返してから，他人の力に頼るべき。専門書がなくとも，こういったことをくり返すうちに自ずと仕組みが理解できてくるはず。それがパソコン自身の可能性を活かすことにつながる。

極論めいた意見ではあるが，これが僕のパソコンに関するとらえかた。現実にはパソコンをあつかうすべての人々がその仕組みを理解するのは不可能だ。真の問題は何をするにせよ，黎明期よりも現在のほうが格段にトラブルが発生しやすいことが知られぬまま，単に便利な道具との認識で世間にとらえられている点であろう。だが，これは販売する側の問題であり，そのデメリットを埋め合わせるには所有者が自身で知識を覚える以外にない。読者のみなさんはそれを忘れないでほしい。

▼的確な知識さえあれば，現在のパソコンは何でもできる。問題はそれがひとり歩きしてしまっていること。悲しいかなパソコンはいまだ趣味の機械だ





DirectX サブシステム(S):

コンポーネント	バージョン	
DirectDraw (tm)	4.04.00.0068	チェック済
ディスプレイ ドライバ	4.03.00.3410	

現在のディスプレイドライバを DirectX ドライバに置き換えますか?

ドライバ: Matrox MGA Millennium PowerDesk

DirectX でテストされていないディスプレイドライバが検出されました。
最適なゲームのパフォーマンスを得るには、現在あるドライバを置き換える必要があります。

現在のバージョン: 4.03.00.3410
新しいバージョン: 4.03.00.2030

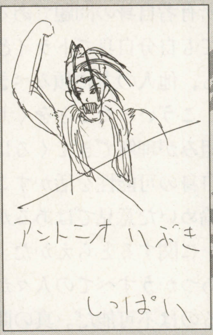
ドライバを置き換えますか?

▲ユーザーに唐突に専門知識の必要な操作を要求するケースが多すぎる。ユーザーの関与しない部分でシステムが更新されるのも問題ありだ

ROUND9

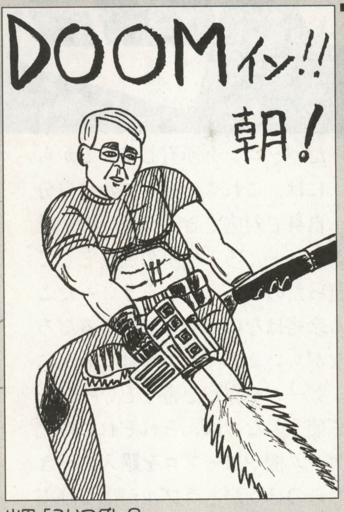
山下先生が，突如「闘技場，あと12回ぐらい余分につづけようか」とか言い出した。でも薮良は読者の闘技場を，経験値など関係のない単なるお便りコーナーにしようとたくらんているので，それが成功したら考えなくもない。経験値計算も賞品選考もいらないしね。

今月のノーコメント


アントニオ ハぶき
いっぱい

神奈川県横浜市・新歓1005円
(28.2EXP／8位)

ドゥームすみません(5EXP)



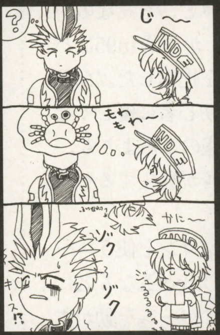
神奈川県綾瀬市・アコピャン
(34EXP／5位)

山田「こいつダレ?」
小石「宇宙戦士J……（ボソッ）」

オレのハガキの選びかたはコレだっつーの！
八巻将之(3EXP)

こんちゃーす，ESP八巻です。この名前については，ちゃんとASP久保田さんのお許しもいただいてあるのだ。うぉ～スゲーぜ！

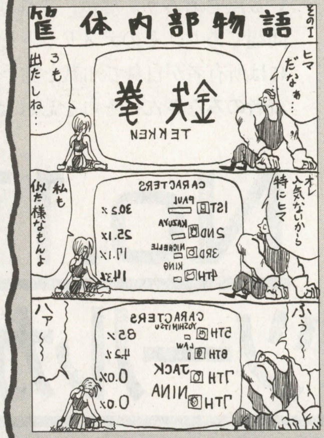
てわけて，サイキッカーの僕としては，やはり『サイキックフォース』ネタのハガキを選んじゃいますねぇ。だけど，それ以外にもサイキック関連のネタなら強烈にプッシュしますよ。たとえば『サイキックストーム』とか……って，知ってる人いる?


?
じ～
もわもわ～
かに～
ゾク
ゾク
キース!?
ジュるるるる

山形県米沢市・おーすん
(40EXP／2位)

八巻「カニみそ少なそうだよねぇ。だってバーンの頭だし……」
薮良「ウォンなんて，脳ミソとか喜んで食いそうだよな。スプーンでしゃくしゃくっと」

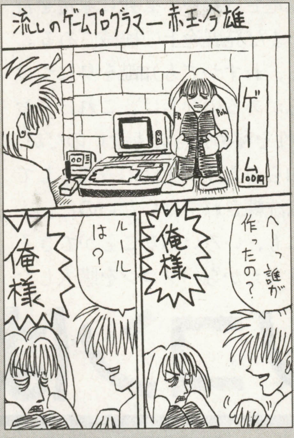
誰か思い出して(4EXP)


筐体内部物語 その1
ヒマだなぁ…
ろも出たしね…
拳犬金
TEKKEN
オレ人気ないから特にヒマ
私も似た様なもんよ
CARACTERS
1ST PAUL 30.2%
2ND KAZUYA 25.1%
3RD MICHELLE 17.1%
4TH KING 14.3%
ふぅ～
ハァ～
CARACTERS
5TH YOSHIMITSU 8.5%
6TH LAW 4.2%
7TH JACK 0.0%
7TH NINA 0.0%

埼玉県岩槻市・大山修史
(8EXP／23位)

山田「『鉄拳2』ならジャック-2とPジャックだろーか」

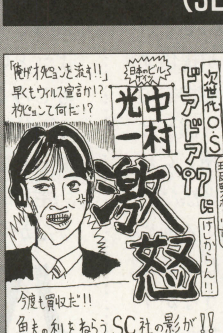
流しのプログラマー(4EXP)


流しのゲームプログラマー 赤玉今雄
ゲーム 100円
へーっ誰が作ったの?
俺様
ルールは?
俺様

大阪府堺市・ぶらコージ
(39.05EXP／3位)

薮良「ぶらーって，内輪の人間をネタにしている気がするんだけど」

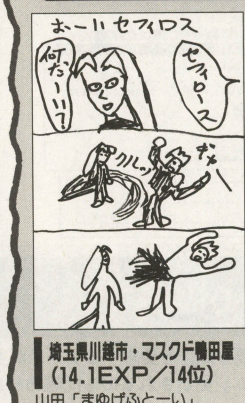
今月の大スポ
(3EXP)


「俺がオタピョンを流す!!」
早くもウィルス宣言か!?
オタピョンて何だ!?
日本のビルゲイツ
次世代OSドアドア'97に
中村光一
激怒
五反田スポーツ 120円
けしからん!!
今度も買収だ!!
魚夫の利をねらうSC社の影が!!
『ウチのOSにリンゴは出ないョ』と必殺ジョーク
ニュートロンと自信マンマンで感違いするアメリカ人!!

大阪府堺市・ぶらコージ
(39.05EXP／3位)

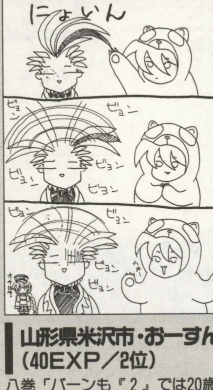
薮良「最初，俺はオタピョンがどんなキャラだったかわからなかったのだが，じつは『ドアドアmkII』の新キャラだったんだそうだ。『リターン・オブ・イシター』にもブラック・スネークとして登場しているあたり，かなりメジャーらしい。ところでSC社ってSQ社とちゃうのけ?」

ベストエイト賞(3EXP)


おーい セフィロス
何た～い!?
セフィロース
クルッ
ダメ～

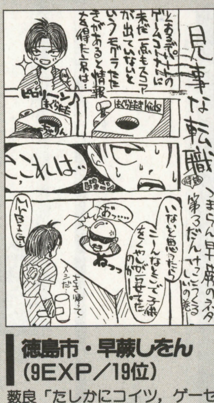
埼玉県川越市・マスクド鴨田屋
(14.1EXP／14位)

山田「まゆげふとーい」
片平「ん?　よく見れば白眉」


にょいん
ビョン
ビョン
ビョン
ビョン

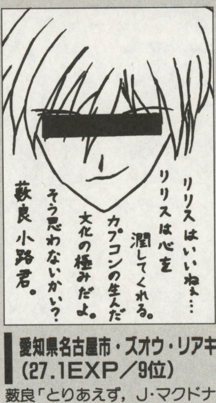
山形県米沢市・おーすん
(40EXP／2位)

八巻「バーンも『2』では20歳に。高校は卒業してるかな?」


見事な転職
とあるゲームコーナーに未だ一点もスコアが出ていないというモグラたたきがあると情報を得た早瀬は…
ピロリーン♪
もぐらたたきKids
こ、これは…
つまらん早瀬のネタ第3だんけっこうくるしいの巻
いないと思ったらこんなとこで子供をくやしがらせてたのか…
おっ…
ねっ
さっさと帰ってメシだ

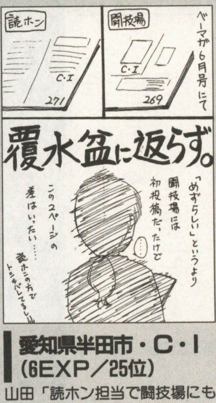
徳島市・早蕨しをん
(9EXP／19位)

薮良「たしかにコイツ，ゲーセンにいるよな。……バイト?」


リリスはいいねぇ…
リリスは心を潤してくれる。
カプコンの生んだ大化の極みだよ。
そう思わないかい?
薮良小路君。

愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
(27.1EXP／9位)

薮良「とりあえず，J・マクドナルドの『リリス』を読め」


ベーマガ6月号にて
読ホン
C・I
271
闘技場
C・I
269
覆水盆に返らず。
「めずらしい」というより闘技場には初投稿だ、たけど
このスペースの差はいったい……
読ホンの方でトンチャレしてるし…

愛知県半田市・C・I
(6EXP／25位)

山田「読ホン担当で闘技場にも顔出すオレはカタナシだな」

ギースハ・ワード
(3EXP)

今月のコーナー名は大阪市・ふぃ〜りんぐじゅげむの提案。でも，EXPはやらん。彼の筆名って，やはり『ぷよぷよ』のフィーリング連鎖で「じゅげむ！」ってコトかな？

●●●●●

●アスキーから『恋愛シミュレーションツクール』が出さえすれば，僕はもう，なにもいらない。
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆
(39EXP／4位)
薮良「コギャルが手を出したブランドはもうおしまいと言われるが，『ツクール』で出たジャンルも，ある意味でキワまっているな」

●FXとは「ふたことめにはX指定」の略だそうです。
千葉県佐倉市・加藤義啓
(40.3EXP／1位)
薮良「んじゃ『こみっくろーど』はエロ漫画家育成SLGになるのかな。ドキドキ……」

●よく考えてみれば闘技場の賞品って，しだいに良くなってるね。その昔は，ワリバシとか原稿用紙だったんだぜ。
千葉県佐倉市・加藤義啓
(40.3EXP／1位)
薮良「昔の闘技場のほうがおもしろかったという懐古主義者のために，3〜5位くらいの賞品を，ライターの寄せ書きとか，鉛筆ぐちゃぐちゃのレイアウト用紙にしようか」

●『ヴァンパイア セイヴァー』のダークフォースのシステムを考えた人は，東映の『宇宙刑事』シリーズのファンだったのでしょうか？
岩手県和賀郡・バニッシュモンスター
(6EXP／25位)

●テレビを見ていて「なんで塩の特集のBGMが『バーチャファイター』なんだ？」と思っていたら，最後のほうに出てきた「サラサラの塩」という言葉にひっかけていたらしい。
神奈川県綾瀬市・アコピャン
(34EXP／5位)

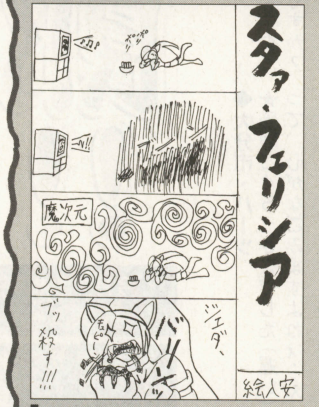
●社会人なのにピカチュウ見たさに毎週火曜は速攻で定時退社する人間，おいらだけじゃあるまい。
東京都江戸川区・BLUE METOR
(18EXP／10位)
薮良「てっきり『エタメロ』命だと思っていたBLUE METORだが，じつは『ときメモ』でも『ポケモン』でもいいらしい。かわいけりゃ，男女の見さかいないのか？」

●隠しコマンドを入力すると各ゾーンのボスまでキャプチャーできる。しかしクジラをキャプチャーなんかすると「クジラは人間のつぎに頭のいい生き物」と反捕鯨運動が展開され，急きょ惑星アースのジャポンを総攻撃するハメになり，ジャポンは叫ぶ。「ほげぇー！」
タイトー『Gダライアス』より
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
(27.1EXP／9位)
薮良「ふぅ」

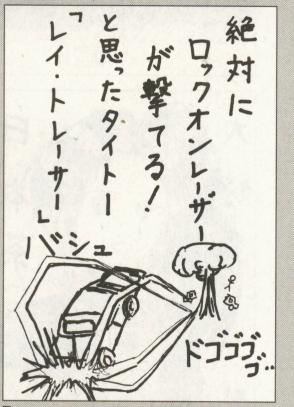
●憲磨呂はなぜに「ロックマンの頭」をカバンに持っているのだろうか(しかも大量に)。
大阪市・ふぃ〜りんぐじゅげむ
(12EXP／15位)
薮良「ほら，あれだよ。服にかみついてきたトンボを取ろうとして，頭がポロっと……」

愛知は知(投稿)を愛する？
(3EXP)

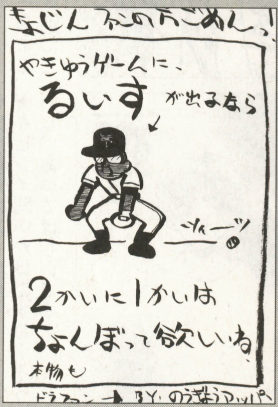
テーマ募集「闘技場賞品大予想」が文字ネタしかこない。そーか，みんな賞品なんていらないんだな。つーわけて，今月は闘技場投稿者をやたら輩出する「愛知県」の住人のハガキを集めた



愛知県刈谷市・絵入安
(34EXP／5位)
薮良「前作のエンディングみたいにフロ入っている最中だったら，もっとイヤーンな感じ（ケン・マスターズの声で)」


絶対にロックオンレーザーが撃てろ！
と思ったタイトー
「レイ・トレーサー」
バシュ
ドゴゴゴゴ

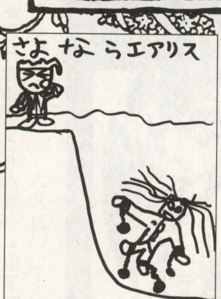
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
(27.1EXP／9位)
伊藤「PS版の『レイフォース』を買いに行ったら売り切れで，年輩の店員がまちがえて持ってきてくれたのがコレ」


きょじんファンの方ごめんっ！
やきゅうゲームに、
るいす
が出るなら
シューッ
2かいに1かいは
ちょんぼって欲しいね。
本物も
BY. のうぎょうアッパ

愛知県名古屋市・のうぎょうアッパー
(3EXP／31位)
薮良「役に立たない選手ほど，ゲームでは育てがいアリ！ でも，情けないキャラは，すぐホームシックになるらしい」

(0.1EXP)

今月の大ボケ


さよならエアリス
死体ってしずむ？

埼玉県川越市・マスクド鴨田屋
(14.1EXP／14位)

山田「きっと“じゅうりょく”のマテリアをつけてたんだよ」
薮良「たしかセフィロスが，ガス抜きの穴あけてたしね！」

ハガキの送りかた♡

用紙：官製ハガキか同サイズの紙を使用。封書まとめ送り可能。
道具：黒インクのペンまたはボールペンを使用。鉛筆や細くて読めないペンはボツ。
期限：毎月15日が締め切り。たぶん。
宛先：下記まで，住所・氏名・筆名・年齢(！)を書いて送れ。
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「読者の闘技場forWindows95」係

闘技場会館からのお知らせ

今月はHOT20のWindows95専用ソフトが17本。よって，エナジードレイン（死語）によって，1位のおーすんが−4EXP，7位の新歓1005円が−3EXPだ。てことは，おいおい，加藤が1位かよ。コイツのデータは，大ボケ3回，エナ・ドレ1回，採用枚数17枚だ。

1	加藤義啓	40.3EXP
2	おーすん	40EXP
3	ぷらコージ	39.05EXP
4	みるきぃぷりん☆	39EXP
5	絵入安，アコピャン	34EXP
7	END	30EXP
8	新歓1005円	28.2EXP
9	ズオウ・リアキ	27.1EXP
10	正木 柾，さるたこいのき，BLUE METOR	18EXP

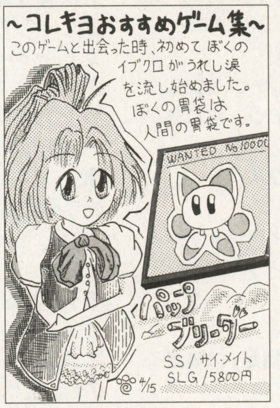
あくせすROOM

激筆★投稿野郎!!

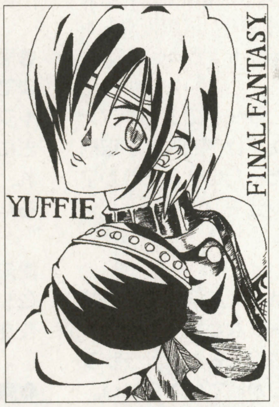
今月のお相手
つぐ美ちゃん

お便り募集中なのです

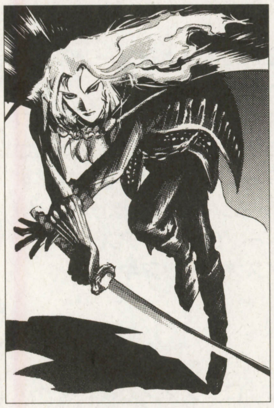
☆「あくせすROOM」では、イラスト・ハガキ、サークル告知etcを求めていまス。鉛筆、薄墨なんかは使わないでネ。（結構多いんだコレが）住所・氏名（P・N）をしっかり書いて、切手を貼って、つぎのあて先まで。マイコンBASICマガジン編集部「あくせすROOM」係


〜コレキヨおすすめゲーム集〜
このゲームと出会った時、初めてぼくのイブクロがうれし涙を流し始めました。ぼくの胃袋は人間の胃袋です。
WANTED No10000
パップブリーダー
SS／サイ・メイト
SLG／5800円
4/15

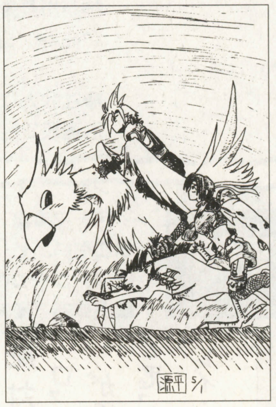
◆広島県東広島市・グルメ＝コレキヨ
★おいしいソフト…。コレキヨさんは、本当にいろいろゲーム知ってますね


FINAL FANTASY
YUFFIE

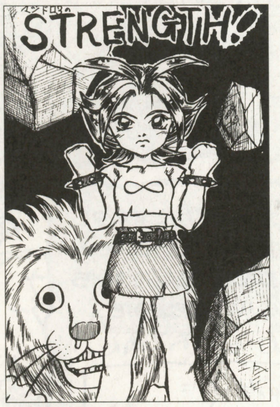
◆栃木県小山市・紫月葵
★イラスト掲載になるまで、時間がかかることも…（汗）。やっぱユフィです！（趣味）



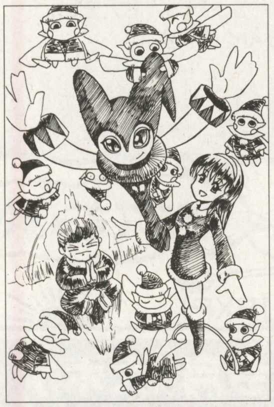
◆千葉県松戸市・くろすとん
★スケルトンなんたらとかの崩れる音とか、ぼうれいサンの悲鳴とか大好き（？）



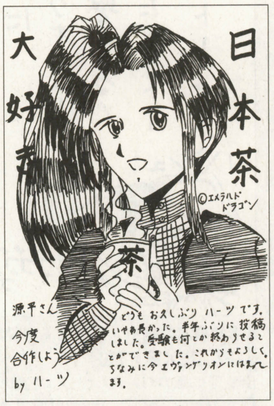
◆福岡県北九州市・源平
★『FFⅦ』はホント人気ありますネ。まだやってナイんですが、ひんしゅくですか？



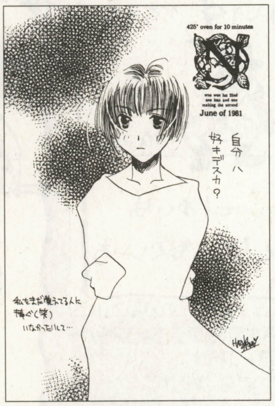
◆千葉県柏市・鈴木有人
★ストレングスの勝ったときの「あお〜ん」が好きなのです。父は…いいや別に…



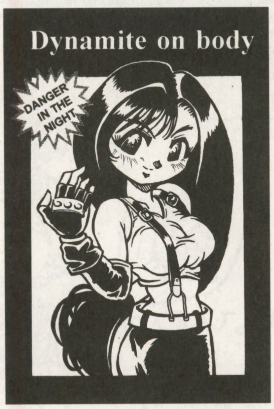
◆山形県米沢市・おーすん
★季節ハズレになっちゃいましたが…4月1日のリアラ＝ナイツがいい感じ☆


日本茶
大好き
©エメラルドドラゴン
茶
源平さん
今度
合作しよう
by ハーツ
どうも おひさしぶり ハーツです。いやあ長かった。半年ぶりに投稿しました。受験も何とか終わらせることができました。これからもよろしく。ちなみに今エヴァンゲリオンにはまれます。

◆大分市・ハーツ
★受験ごくろうさまでした（遅い）。日本茶って、心がなごみますよねぇ…ふう

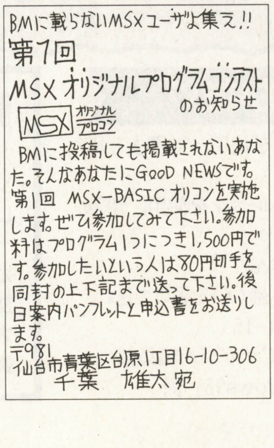

425° oven for 10 minutes
June of 1981
自分ハ好キデスカ？
私をまだ覚えてる人に捧ぐ（笑）いなかったりして…

◆東京都青梅市・葉月
★キビシイ問いかけですね…そうでありたいし、あってほしいですネ


Dynamite on body
DANGER IN THE NIGHT

◆埼玉県狭山市・鳥小沢万次
★FFⅦはホント人気…（以下略）魅力的な女性が多くて、大変良いコトです

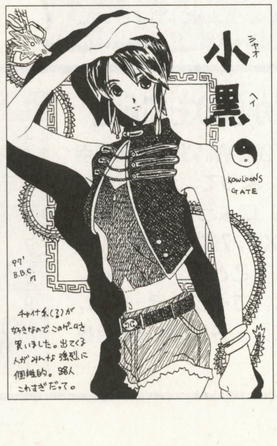
サークル告知
★MSXユーザーの人、注目！仲間を増やすきっかけにもなるかも…



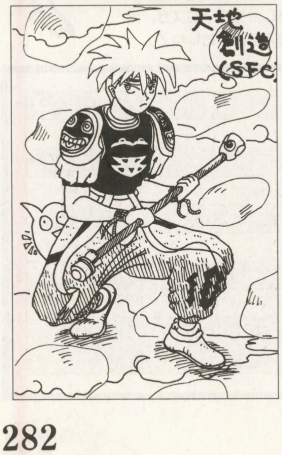
BMに載らないMSXユーザよ集え!!
第1回
MSXオリジナルプログラムコンテスト
のお知らせ
MSX オリジナルプロコン

BMに投稿しても掲載されないあなた。そんなあなたにGOOD NEWSです。第1回 MSX−BASICオリコンを実施します。ぜひ参加してみて下さい。参加料はプログラム1つにつき1,500円です。参加したいという人は80円切手を同封の上下記まで送って下さい。後日案内パンフレットと申込書をお送りします。

〒981
仙台市青葉区台原1丁目16-10-306
千葉 雄太 宛


小黒
シャオヘイ
KOWLOON'S GATE
97' B.B.C.17
チャイナ系（る）が好きなのでこのゲームを買いました。出てくる人がみんな強烈に個性的。路人これすぎだって。

◆香川県大川郡・B・B・C・17
★細身の身体がとてもキレイです。あこがれですナ…



◆千葉県船橋市・鼻伏せビリヤード
★このゲーム、ただの民家の2階から飛び降りられたのが、超感動ものでした

読者の意見
ホンキでPlay
ホンネでReview!

読者の意見★★★★★★★★★★★★★★★★★

ホンキでPlay ホンネでReview!!

こんばんは。読ホン担当の山田真也です。今年も梅雨の季節となりました。個人的に暑いのはニガテなので（地元には梅雨もありませんし），ジメジメとムシ暑い日々に不快指数が高まっています。これから先，さらに暑くなることを考えるとユウウツです。１年中，春だったらいいんですけどね。

さて，今月の前半ページでは，最近わりと集まってきた「ひとくち意見」で特集を組んでみました。最近は長い文章での意見が多かったのですが，べつに長文でなければ採用しない，というわけではありません。ひとこと程度であっても，それは立派な意見ですから，よい内容であればどんどん採用します。現在のゲームに関するちょっと疑問な点や，読ホンを読んでみた感想など，最近気になったことについて400文字以内にまとめて，お気軽に投稿してください。

タイトル・イラストは，**茨城県稲敷郡・高柳里夢さん**です。今月も投稿ありがとうございました。それでは読ホン，Begin！

ひとくち意見① 敷居の高い対戦ゲーム

いまゲームで対戦は当たり前になっており，ゲーム・センターでも対戦専用台が多数を占めています。しかしプレイヤーの中には，理由がなんであれ人との対戦が嫌いな人もいます。

ところが最近のゲームは，ひとり専用台であっても対戦向けに作られている関係で，システムになじめないことが多いのです。たとえば『ぷよSUN』では，「4つつなげて消す」ことしか知らない人に，急に「太陽ぷよを連鎖の最後のほうで消せ」と言っても，まず無理です（CPUは手加減なし）。

これはほかの格闘ゲームなどでも同様で，人同士の対戦でおもしろくするために，初心者はCPUにすら勝てないということが起こっています。もっと初心者が初心者なりに楽しめるシステムを考えてほしいものです。

【大阪市・City Checker18才】

■山田：同じ土俵のうえで，お互いのテクニックを競いあう対戦ゲーム。その技術の幅をひろげ，駆け引きを深くするという目的で，新作が出るたびに新システムが盛りこまれます。しかし，そのシステムをすぐに使いこなせる人から持てあます人までいる「人間」と，そのシステムを完全に把握して対処する「CPU(機械)」とでは，一方的な試合になる可能性が高いわけです。せめてCPU戦の序盤だけでも，プレイヤーが新システムになじむための助走部分になってほしいものです。

ひとくち意見② ゲームを遊んだ記録を残そう

私は5年ほど前から，機種・ジャンルは問わず，自分がクリアしたゲームのエンディングをビデオに録画しています。それは，今までの人生の中でかなりの時間を割いてきたゲームというものを，記憶以外で少しでも形として残しておきたかったからです。いわば，自分だけのビデオ・ライブラリー。たまに見返してみても，以前とはまったくちがった感じかたをしたり，新たな発見があったり，「あのころは……」なんてなつかしい思い出なんかも──。

あなたは自分に，どんな風にゲームを残しているのでしょうか？

【愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ24才】

■山田：ゲームはクリアするまでに時間がかかってしまうため，一度解いてしまったらそれでオシマイ，ということが多いです。映画や小説などとちがい，気軽にもう一度，というわけにもいきません。RPGやAVGならクリア後にストーリーのダイジェストが見られるとか，あとから何度でも楽しめる工夫があるとうれしいですね。エンディングのビデオ記録というのは，いいアイデアだと思います。

ひとくち意見③ 社会的事件の「ゲーム化」

ペルーの日本大使公邸人質事件もフリーウェアでゲーム化されているそうで，ふざけてますね。そういう事件（社会的に議論を巻き起こすもの）は，概してゲーム化されていますが，製作者の意図を図りかねます。ゲームを作り，公開することで，自分なりに抗議しているつもりなのでしょうか？　しかし，それが「匿名」である以上，ただの冷やかし，または社会問題として取り上げられる程度にとどまるだけなのに。

もっとも，実名で出してもそれはそれで別次元の問題ですけどね。ただ言い切れるのは，その人は「卑怯だ」ということでしょう。

【福島県いわき市・新谷剛史16才】

■山田：これは私信のほうに書いてあった文章ですが，あえて掲載させてもらいました。

先月号で大出さんも「薬害エイズ事件が題材のSLG」のことについて触れていましたが，「地下鉄サリン事件」「北海道トンネル崩落事故」などの事件・事故をネタにした，フリーウエア・ソフトがいくつか存在します。いずれもなんの思想も主張も持たない，単に多くの犠牲者を出した状況を茶化しただけのものです。そうした明らかに不謹慎なソフトも，「表現の自由」という言葉ひとつで許され，片付けられてしまうのでしょうか。

ひとくち意見④ 後半部分って読みにくくない？

ベーマガで読ホンがはじまってから，毎回かかさず読んでいます。そんな私ですが，読ホンにはイヤな部分があります。それは，読者の手紙をそのまま掲載していることです。

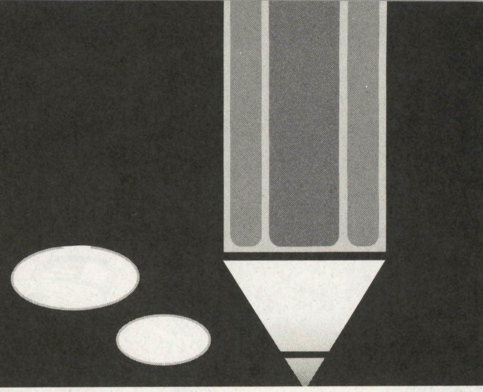
はっきり言って，非常に読みづらいです。読者の意志を，フィルターを通さずダイレクトに伝えたいという編集者の気持ちもわからんではないですが，はっきり言って無意味です。手書きの文章はまだいいのですが，とくにワープロで送られてくる文章は読みづらいのです。

今回こんな文をお送りしたのは，私と同じ考えを持っている人たちがけっこういることがわかったからです。どうにかしてください。

【埼玉県所沢市・小島幸治？才】

■山田：ワープロでの文章は縮小せざるを得ないので，やはり字が小さくて見にくいということでしょうか？　読ホン改造計画もいまだ画策中ですので，こういった意見や要望などもお待ちしています。

しとしとと雨が降る日は，家の中でベーマガを読む“晴耕雨読”でいきましょう。



RPG

冒険活劇の主人公になろう

▶【福岡市・３匹のクロコダイル23才】……山田：本来ＲＰＧが持っていたのは，まさにこの感覚。たとえ一本道のシナリオでも，主人公＝プレイヤーという図式を尊重するものならば，そこに独特の一体感があるはずです

ＲＰＧの物語をつくるのは誰なのか

例えば映画を見ているとき、例えば小説を読んでいるとき。登場人物の行動に、疑問を感じることがある。自分だったらこうするのに、そう思うことが何度もある。

だけど僕がどう思おうと、彼らの行動は決して変わらない。なぜならその物語はその主人公のものであって、それを眺めている僕のものではないのだから。でも、それでも、思わずにはいられない。ああ、もし僕だったらこうするのに！と。

その思いをかなえるのが、ＲＰＧだ。

襲い来る強大な敵。絶体絶命の大ピンチ。いったいどうするのか。この主人公なら、どうするのか。ほかの誰でもない、自分自身が選択するのだ。

例えば道が三つに別れているとき、映画の主人公なら右にしか行かないだろう。小説の主人公なら、左にしか行けないに違いない。でも、僕の物語の主人公は違う。右や左はもちろん、まっすぐにだって行けるし、後ろに引き返すことだって出来るのだ。

ＲＰＧのシナリオは本来、不完全なしろものだ。なぜならそこには、一番大切な主人公が存在しないからだ。プレイヤーがゲームを始めた瞬間、主人公は現れ、シナリオは物語として動き始める。そしてエンディングに到達した時に、ようやくＲＰＧは作品として完成する。

他人の物語を「読む」のではなく、作者と協力して自分で物語を「創る」。それがＲＰＧという「ゲーム」の楽しさではないだろうか。

ＰＮ．３匹のクロコダイル（23）

どう思いますか？憲太郎のデザイン

私は某ゲームメーカーでグラフィックをやっています。このグラフィックという仕事は、直接雑誌に写真が載ったり、プレイヤーが一番最初にゲームと接するところでもあるので非常に私も気を使う仕事でもあり、同時にこの仕事には自分なりの誇りも持っています。

さて、まもなく稼動を始める「マーヴルスーパーヒーローズＶＳ，ストリートファイター」のキャラデザインに、タレントの木梨憲太郎（憲武）氏がデザインするキャラクターが登場するということで、その模様を撮影した番組を見ました。が、これで本当にいいのか、という疑問がふつふつと沸いてきました。氏は、カプコンの本社で初めてマックを使い、その場でキャラをデザイン。と、いうよりは初めてマックを使った人の落書きレベルでした。（しかも、一発描き）デザインもなんだか、番組を面白くするためのギャグをふんだんに入れ、おそらく時間的には２時間かからないうちに完成（？）させてしまいました。そのデザインについては... まあ、人それぞれの意見があるとはおもいますが、少なくとも私の目には「あらゆる意味で明らかに手抜きだな...」でした。と、いうよりはゲームをなめているとしか見えませんでした。

私たちグラフィッカーは、キャラクターひとつ作るにしても何回もデザイン直しをして、検討を重ね初めてキャラクターが登場するわけです。しかし彼はほんの気まぐれ（？）でデザインし、それがゲームの雰囲気を台無しにしようとも番組が面白くなれば関係ないのでしょうか？近頃ゲームにたいしてマスメディアが様々な形でアプローチをかけてきていますが、今回のように芸能人の思いつきで考えられた企画を、話題になるからと言って簡単に了解してしまうカプコンにも疑問を持ちました。そこでお願いです。最近有名人が、様々な形でゲームの世界に入ってきます。これは今までにない新しい風を業界に吹かせるチャンスでもあります。が、入ってくるからには一生懸命やって欲しいと思います。（と、言うより当たり前なことです）今回のように芸能人の人気に便乗してゲームの世界観まで壊してしまわないよう、心からお願いします。結局、それによって被害を受けるのは、私たちのような開発の人間であり、最終的にはユーザーになるのですから...

ＰＳ．このデザインについては、各ゲーム雑誌が好意的（？）な記事を乗せていたのも不思議でした。以外とよいデザインだったりして（笑）

東京都／Ｐ．Ｎ　ファム

キャラクター

話題性さえあればいいの？

▲【東京都田無市・ファム？才】……山田：私もテレビを見ましたが，本当にあのキャラを使うとは思いませんでした。話題性だけの，単なるウケ狙いのキャラなのかどうかは，ゲームを遊んだプレイヤーが判断してくれるでしょう

音の無いアーケードゲーム

地元のゲーセンでの話です。バーチャ３をとある筐体でプレイしたところ、音声が全く出力されていませんでした。知り合いの店員に伝えたのですが、返ってきた返事は「直せない」ではなく「直さない」というものでした。

以前にも対戦台で音声の出力されていない時があったのですが、店側は故障しているにも関わらず、２週間あまり放置したまま稼働させていたそうです。知り合いの店員が同じバイト仲間と一緒に修理を強く訴えて、店側はようやく業者を呼んだといいます。その間何も知らないプレイヤーは欠陥のある対戦台でプレイしていたことになるのです。

なぜ店側は音声に無関心なのかを尋ねたのですが、大半の正社員はバーチャ３（格闘ゲーム）をプレイしないので、ＢＧＭ・効果音は「騒音」で「無駄」なものとして気にも留めていないそうです。単に遊ぶのであれば操作系統に支障が無ければ良いわけで、店側は私（客）の苦情をまともに取り合ってくれないのです。知り合いはバイトの立場では勝手に調整できないので、このまま放置せざるを得ないと話していました。

ゲームミュージックがいくら注目を集め、サウンド面を強化した筐体をメーカーが開発しようとも、肝心の営業の場であるゲーセンの店員に粗雑に扱われていては意味がありません。ゲーセンにもよりますが、例えば隣にあるゲームの音声が大きかったり、店内放送のＢＧＭのために自分の遊んでいるゲームの音声が聞き取りづらいようなことはしばしば起こります。店側は適度な音量の調整を常に心掛けるべきだと思うのですが、ゲームの音声に対する配慮は未だに軽視されがちのようです。

あるはずのＢＧＭ・効果音を故意に排除した筐体を稼働しているのでは、客に”欠陥商品“を提供していることになります。まともなメンテナンスを怠っているゲームセンターは、インカムと店側に対する信用低下を招くだけなのですが・・・。

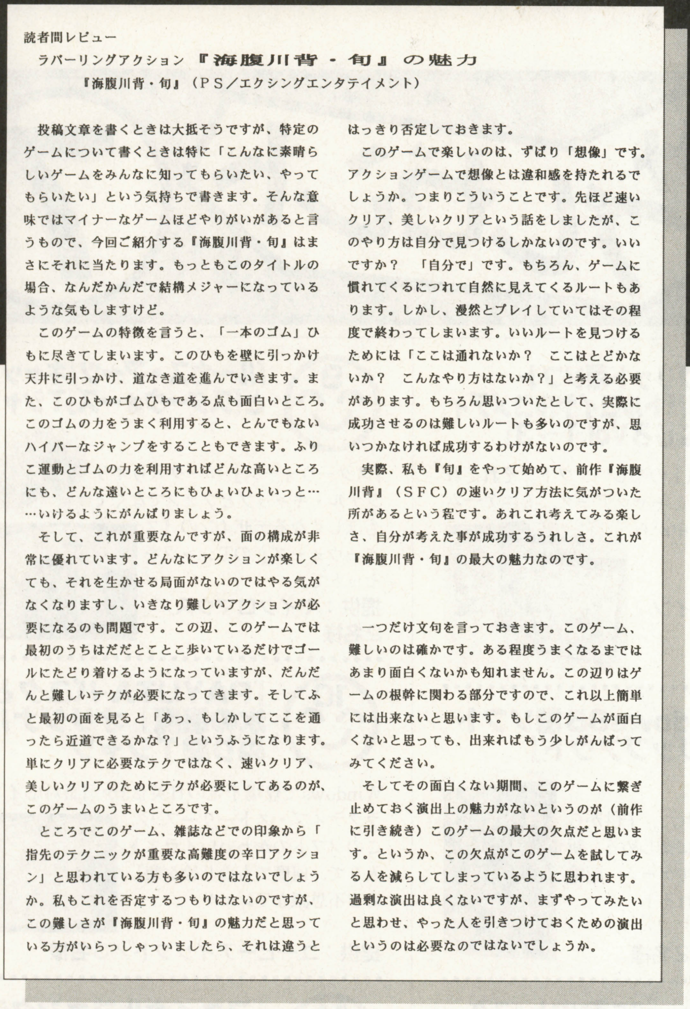
この店、入荷した当初のバーチャ３のＣＰＵは激強でした。
機動力のあるプレイヤーは他店に流れたという前例があります。

ｂｙ　Ｃ・Ｉ（２８）

音声

ゲームを構築する要素の重要さ

▶【愛知県半田市・Ｃ・Ｉ28才】……山田：とくに『バーチャ３』に限らず，ゲームはボイスや効果音など耳に頼る部分も大きいです。ゲームの各要素のメンテナンスに関するマニュアルを，メーカー側で作ってみては



読者間レビュー

ラバーリングアクション **『海腹川背・旬』の魅力**

『海腹川背・旬』（ＰＳ／エクシングエンタテイメント）

投稿文章を書くときは大抵そうですが、特定のゲームについて書くときは特に「こんなに素晴らしいゲームをみんなに知ってもらいたい、やってもらいたい」という気持ちで書きます。そんな意味ではマイナーなゲームほどやりがいがあると言うもので、今回ご紹介する『海腹川背・旬』はまさにそれに当たります。もっともこのタイトルの場合、なんだかんだで結構メジャーになっているような気もしますけど。

このゲームの特徴を言うと、「一本のゴム」ひもに尽きてしまいます。このひもを壁に引っかけ天井に引っかけ、道なき道を進んでいきます。また、このひもがゴムひもである点も面白いところ。このゴムの力をうまく利用すると、とんでもないハイパーなジャンプをすることもできます。ふりこ運動とゴムの力を利用すればどんな高いところにも、どんな遠いところにもひょいひょいっと……いけるようにがんばりましょう。

そして、これが重要なんですが、面の構成が非常に優れています。どんなにアクションが楽しくても、それを生かせる局面がないのではやる気がなくなりますし、いきなり難しいアクションが必要になるのも問題です。この辺、このゲームでは最初のうちはただとことこ歩いているだけでゴールにたどり着けるようになっていますが、だんだんと難しいテクが必要になってきます。そしてふと最初の面を見ると「あっ、もしかしてここを通ったら近道できるかな？」というふうになります。単にクリアに必要なテクではなく、速いクリア、美しいクリアのためにテクが必要にしてあるのが、このゲームのうまいところです。

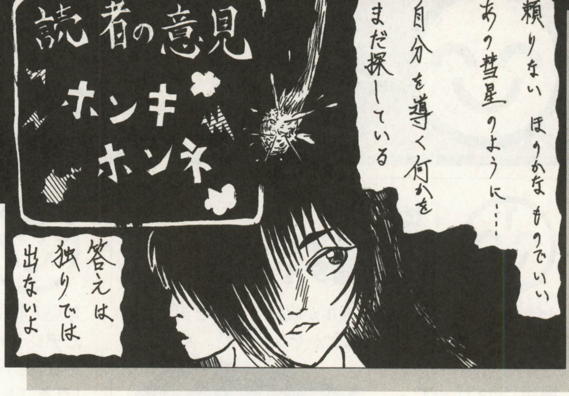
ところでこのゲーム、雑誌などでの印象から「指先のテクニックが重要な高難度の辛口アクション」と思われている方も多いのではないでしょうか。私もこれを否定するつもりはないのですが、この難しさが『海腹川背・旬』の魅力だと思っている方がいらっしゃっいましたら、それは違うとはっきり否定しておきます。

このゲームで楽しいのは、ずばり「想像」です。アクションゲームで想像とは違和感を持たれるでしょうか。つまりこういうことです。先ほど速いクリア、美しいクリアという話をしましたが、このやり方は自分で見つけるしかないのです。いいですか？　「自分で」です。もちろん、ゲームに慣れてくるにつれて自然に見えてくるルートもあります。しかし、漫然とプレイしていてはその程度で終わってしまいます。いいルートを見つけるためには「ここは通れないか？　ここはとどかないか？　こんなやり方はないか？」と考える必要があります。もちろん思いついたとして、実際に成功させるのは難しいルートも多いのですが、思いつかなければ成功するわけがないのです。

実際、私も『旬』をやって始めて、前作『海腹川背』（ＳＦＣ）の速いクリア方法に気がついた所があるという程です。あれこれ考えてみる楽しさ、自分が考えた事が成功するうれしさ。これが『海腹川背・旬』の最大の魅力なのです。

一つだけ文句を言っておきます。このゲーム、難しいのは確かです。ある程度うまくなるまではあまり面白くないかも知れません。この辺りはゲームの根幹に関わる部分ですので、これ以上簡単には出来ないと思います。もしこのゲームが面白くないと思っても、出来ればもう少しがんばってみてください。

そしてその面白くない期間、このゲームに繋ぎ止めておく演出上の魅力がないというのが（前作に引き続き）このゲームの最大の欠点だと思います。というか、この欠点がこのゲームを試してみる人を減らしてしまっているように思われます。過剰な演出は良くないですが、まずやってみたいと思わせ、やった人を引きつけておくための演出というのは必要なのではないでしょうか。


頼りない　ほのかな　ものでいい
あの彗星のように……
自分を導く何かを
まだ探している
読者の意見
ホンキ
ホンネ
答えは
独りでは
出ないよ

▶鹿児島市・かみら

読者間レビュー

『海腹川背・旬』
（PS／エクシングエンタテイメント）
◀**【埼玉県春日部市・若松朋久20才】**……山田：独自のシステムが軸にあるからこそ，続編などにも応用がきき，また高い戦略性も得られるのでしょう。最近こうしたアクション・ゲームが少ないのは，ちょっと残念なところです

短期連載

読ホン流・文章の書きかた講座 第5回

今月は，いつもとは趣向を変えまして，読ホンに投稿する際のルール的な部分での注意点を書いてみたいと思います。

毎月，読ホンにはたくさんの投稿が寄せられていますが，文章的な部分はいいとして，それ以外の部分で気になる点があるものをよく見ます。投稿に限らず，一般的に手紙などをやり取りする場合にも守るべきルール（マナー）があるのですが，それが守られていないものがかなり多いのです。そこで，できれば守ってほしいルールを何点か挙げますので，投稿時の参考にしてください。

①感熱紙での投稿はなるべく避ける

ワープロで文章を打ち，それを印字する際には，感熱紙がよく使われているようです。コストが安く，仕上がりもきれいなので，愛用している人も多いのでしょう。

しかし，同時に感熱紙は普通の紙に比べて変質しやすいという特徴があります。折り目をつけると紙の表面がボロボロになってしまったり，ちょっと爪などでこすっただけで変色してしまったり。以前には郵送中のトラブルでしょうか，投稿文の中央部分が真っ黒になっていたものもありました。

禁止，とまではいきませんが，感熱紙で投稿する場合は，注意しておきましょう。とくに後半ページへの掲載を希望する場合は，普通の紙に印字したものか，あるいは感熱紙に印字したものでもコピーして使うようにするのがベターです。

②イラストはハガキか同サイズの紙に

読ホンではイラスト投稿も募集しています。タイトル横&最終ページ部分のイラストに関しては，ハガキ大の大きさで，コーナー・タイトルを入れて横向きに描くようにしてください。また，後半の直掲載ページでもイラストを募（つの）っています。こちらは意見の合間に描いてください。場合によってはマンガ形式で意見を述べてもかまいません。サイズの指定はとくにないので，自由に描いてください。

なお，複数のイラストを同時に送る際は，原稿用紙などに描いたものをまとめて封筒に入れて送ると，ハガキよりも割安になります。

③住所・氏名は必ず記入する

投稿はすべて，郵便でのみ受け付けています（電子メールやFAXなどでの投稿はできません）。その際，ハガキや封筒に自分の住所・氏名（リターン・アドレス）が記入されていないと，万一トラブルがあったとき，その郵送物は自分の手元にもどらずに紛失することになります。とくに封書の場合は，忘れずにリターン・アドレスを記入しましょう。なお，年令の記入は強制ではありませんが，なるべくなら記入していただくよう，ご協力をお願いします。

（以下次号）

★　★　★

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日ごろみなさんが感じている，コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。なお，投稿文は主旨を変えない程度に，こちらで手を加える場合があります。

投稿のあて先：

〒141　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「読者の意見・ホンキホンネ」係

?!ベーマガ おたのしみプレゼント 7

1 『セガサターン・ビデオマガジン』6月発売タイトル号

セガサターンの最新タイトルが収録されたビデオ。新作ゲームのチェックには欠かせない一品。

SEGA SATURN ビデオマガジン

提供：セガ・エンタープライゼス／2名様

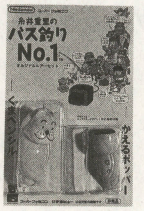
2 『街』プロモーションビデオと特製クリアケース

この夏チュンソフトから発売予定のセガサターン用サウンドノベル『街』。撮影風景やシーン・ダイジェスト等が収録されたビデオとクリアケースをセットで。

提供：チュンソフト／5名様

3 『糸井重里のバス釣りNo.1』オリジナル・ルアー

好評発売中のスーパーファミコン用『糸井重里のバス釣りNo.1』。発売記念キャンペーンでプレゼントされた，かわいいけど本格的なルアーの2点セット。



提供：任天堂／3名様

4 プレイステーション用コントロールアダプター『プレコマンダー』

プレイステーションのコントロールパッドに苦戦していたあなたも，コレさえあれば大丈夫。格闘ゲームのコマンド技も格段に出しやすくなるアダプタだ。

PlayCommander
プレコマンダー

提供：さくら堂／15名様

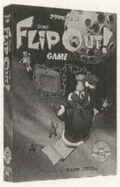
5 ハイブリッド版ソフト「犬猫バトルロイヤルコメディまる&じろVol.1～3」

登場人物総勢30名以上の楽しいソフト。それぞれにデジタルコミックとキャラデータ，ミニゲームを収録。Vol.1～3の中から1点をプレゼント。

提供：スパイス・インタラクティブ 各2名様

6 Windows95版ソフト『フリップアウト』

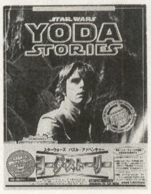
今年の3月に発売された，子供から大人まで簡単・手軽に楽しめる，新感覚アクションパズルゲーム。記憶力と反射神経が試される！



提供：フジコム／2名様

7 Windows95版ソフト『スターウォーズ ヨーダ・ストーリー（日本語マニュアル付き英語版）』

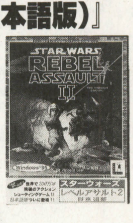
プレイするたびに，ストーリーが変化するショートストーリのパズル・アドベンチャー。「スターウォーズ特別編」の制作秘話等を収録したCD-ROMなどの特典が付いたおいしいソフト。



提供：マイクロマウス／2名様

8 Windows95版ソフト『スターウォーズ レベルアサルト2（日本語版）』

全世界で200万本突破のシューティング・ゲーム。ゲームとは思えない「ルーカスアーツ」ならではの抜群の演出を心ゆくまで堪能しよう。



提供：マイクロマウス／2名様

9 『ルーカス・アーツ』キャップと『スターウォーズ』Tシャツ

『スターウォーズ』マーク入りオリジナル・キャップとファンでなくてもほしくなるデザインの『スターウォーズ』のTシャツをセットで。

提供：マイクロマウス／2名様

10 『PAYUTA パユタと氷の悪魔』オリジナルぬり絵Tシャツ

Windowsで登場予定の日英仏3か国語対応インタラクティブ・ストーリーブック。このソフトのかわいいイラスト入りで，何度でもぬり絵が楽しめる不思議なTシャツ。

提供：ユーピーアイソフト／3名様

11 『ファイナルファンタジータクティクス』キャラクター・カード・ブック

6月20日発売予定の，注目のスクウェア最新作『ファイナルファンタジータクティクス』。このゲームの世界観をわかりやすく知ることのできるカードブック。これで予習は完璧？

FINAL FANTASY TACTICS

提供：デジキューブ 5名様

12 『デジタルアンジュ―電脳天使SS―』ポスター

5月30日に発売されたセガサターン用AVG。選択肢によって展開やエンディングが変化する・マルチ・シナリオ方式を採用している。このゲームの販売促進用ポスターを。

デジタルアンジュ
電脳天使SS

提供：徳間書店インターメディア／2名様

'97年5月号ベーマガおたのしみプレゼント当選者

【1】『PSIKYO DIGITAL SOUND COLLECTION vol.1』は岩手県宮古市・**斉藤亮将**さん他4名
【2】『SEGA Magazine』別冊『オフィシャルガイドvol.1スカッドレース』は東京都江戸川区・**伊東哉和**さん他4名
【3】アートディング『10th ANNIVERSARY MEMORIAL MUSIC EDITION』は佐賀市・**松尾慎治**さん他2名
【4】『新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression』『ADVANCED WORLD WAR千年帝国の興亡』Tシャツは山梨県甲府市・**依田謙一郎**さん他9名
【5】『ストリートファイターⅢ』プレミアム・クロックは富山県滑川市・**高橋元三**さん他1名
【6】『魔法少女プリミティサミー for Windows95後編』のポスターは神奈川県相模原市・**三戸勇一**さん他4名
【7】『厄痛～呪いのゲーム』ちょうちんは愛知県知多郡・**中野泰則**さん他1名
【8】『Odo Odo Oddity』のテレカとマスコットは埼玉県北埼玉郡・**渡辺美智子**さん他9名
【9】『HYPER PLANET Ⅱ』天球儀は兵庫県尼崎市・**岩本宏**さん他4名
【10】『スパイクラフト』マウスパッドは愛知県尾西市・**浅野祐矢**さん他4名
【11】『オール・アバウト・サイトロン1996～1997スペシャルサンプラーCD』は岐阜県大垣市・**葛山良彦**さん他9名
【12】『CyberCity96』CD-ROMとテレカ＋『Habitat Ⅱ』クイックスタートガイドCD-ROMは和歌山市・**矢野晋基**さん他2名

応募方法

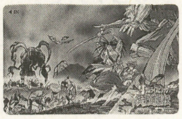
本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください。
官製ハガキでも受け付けます。なお，官製ハガキで応募する場合は，応募したメーカーに対する要望等も書き添えてください。
締め切り：7月7日必着
発表：9月号（8月8日発売）

ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION

エンターテインメント・サイド・インフォメーション

セガサターン版『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』超限定オリジナル・テレカ・プレゼント・キャンペーン！

6月27日にSNKから発売されるSS版『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』。この発売を記念したキャンペーンが実施される。「1,000枚限定」のオリジナル・テレカを手にしたい君は下記をよく読んで応募しよう。



■応募方法：『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』のパッケージの帯を同封し，住所・氏名・年令・職業・電話番号を明記して，下記宛先まで。

〶564 大阪府吹田市豊津町18-12　㈱エス・エヌ・ケイ「SS版侍RPG超限定オリジナルテレカプレゼント」係

■キャンペーン期間：1977年6月27日㈮～7月31日（木）（当日消印有効）

■問い合わせ：SNKテレホンサービス

東京　03-5275-6200／大阪　06-339-0110

[9:00～17:00]

新作アミューズメントソフト展示会『JACOMⅢ』開催のお知らせ

ブロッコリー主催の新作アミューズメントソフト展示会が開催される。今回の『JACOMⅢ』(Japan Amusement COmputer software MarcketⅢ)では，新作ソフトの展示はもちろん，『JACOMⅢ』のポスター画を担当した水上広樹氏のサイン会や，『センチメンタルグラフティ』トークショー，チャリティー・オークション等のイベントも予定されている。

開催日：1997年6月22日（日）10:00～16:00

会場：池袋サンシャイン・文化会館4F　Bホール　ワールドインポートマート4F　Aホール

入場料：前売り900円・当日1,000円

『バーチャストライカー2 セガ本社カップ』開催！

CGボード「モデル3」でパワーアップしたセガのフルポリゴン・サッカーゲーム『バーチャストライカー2』。この新作アーケード・ゲームのトーナメント大会が開催される。

●優勝商品：「オペルマスターズ'97観戦ツアー」ドイツ6日間の旅(7/26～7/31)をペアで。

●参加方法：往復ハガキに氏名・年令・住所・電話番号・職業・性別を明記し，6月13日（当日消印有効）までに下記宛先まで。

〶144 東京都大田区羽田1-2-12　㈱セガ・エンタープライゼス　第二AM研究開発部　パブリシティセクション『バーチャストライカー2　セガ本社カップ』係

●参加資格：18才以上で97年8月末まで有効のパスポートを所有している人（当日持参）。

問い合わせ先：大会事務局　03-5736-7997

まぼろしの「ゴールドバス」を狙え!?『ホームページバストーナメント開催中！』

Spikeから5月16日，日米同時発売されたWindows95版・本格バスフィッシングSLG『バスフィッシャーマン―本場米国武者修行IN TEXAS―』。実在の湖を完全に再現，実際の視点のままの迫力のファイトを堪能できるこのゲームで,「大物」を釣り上げ，豪華景品を手にしよう。景品には，トロフィーおよび「SHIMANO」のロッド，リール，「SAURUS」のルアー，「I.G.S」のオリジナルグッズを予定。また，「ゴールドバス」（かくれキャラ）を釣った人にもプレゼントあり！

開催予定：第1回／6月末日締め，その後月1回を予定

詳細はSpikeのホームページにて

アドレス：http://www.spike.co.jp/rank/bass/

CD WAVE　6月のコンビニ発売2タイトルで懸賞クイズを

その①：強敵『AI将棋』の人工知能に挑戦し，5,000円の図書券を当てよう！

Windows95専用『AI将棋』（NECインターチャネル）に最強レベル設定で挑戦し，勝ったプレイヤーの上位10名に5,000円の図書券が贈られる。上位10名の氏名は常時インターネット上に表示されるぞ(10位以内に入るまで何度でもチャレンジ可能!)。

応募は，勝った対局をフロッピーに保存して，住所・氏名・年令・電話番号・勝ち手数を明記のうえ，封筒にて下記宛先『AI将棋チャレンジ』係まで（Eメールでも受付）。

その②：真の クイズ王を目指せ！『バーチャルクイズスタジアム'97 VOL.1』に挑戦！！

「FNS 1億2500万人のクイズ王決定戦！」がCD-ROMになった。このハイブリッド版『バーチャルクイズスタジアム'97VOL.1』を完全制覇すると，VOL.2に進めるアイテムが手に入るのだが，そのアイテムとは何か？正解者の中から抽選で10名様にswatchコミック・アワーをプレゼント！官製はがきにアイテム名と住所・氏名・年令・電話番号を明記のうえ，下記宛先『バーチャルクイズスタジアム'97 VOL.1』係まで。

①②とも

〶150 東京都渋谷区神宮前2-25-5 別所ビル4F

㈱デジタル・パブリシティ　それぞれの係

応募締切：7月31日（必着）

アドレス：http://www.digi-pub.com/cd-wave/

未来の生活を肌で体験！台湾でコンピュータを使った生活応用展

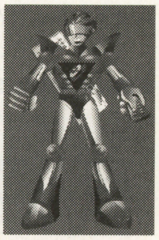
未来の生活が体験できる“1997年3C科技生活応用展示会”が台湾・台北市内の世界貿易センターで7月4日から8日までの5日間開催される。

台北世界貿易センターは台湾で最も大きな展示会場で，コンピューテックス台北（6月），台北エレクトロニクスショー（3月，10月）が行なわれるイベント会場としても有名。

主催は台湾電機電子工業同業公会(TEEMA)。台湾国内のエレクトロニクス関連の会社のほとんどが会員になっている大きな団体だ。

そのTEEMAが，台湾国内で初めて開催する COMPUTER COMMUNICATIONS CONSUMER ELECTRONICSショーが“1997年3C科技生活応用展示会”というわけだ。会場は五つのハイテク生活応用コーナーがあり，日本でも話題の遠距離教育，遠距離治療，インターネット取引，SOHO（スモール・オフィス，ホーム・オフィス），デジタル・ハイテク型家庭など，来場者が実際に目で見て楽しみながら体験できるようになっている。

来場者は“3C生活通行証（入場券付きテレホンカード）”を購入することで，会場内での買い物割引の特典を受けられる。テレカだから，もちろん台湾国内各地で電話もかけられるし，さらに抽選でNT$1万元（日本円約4万円）の商品サービス券が当たるなど，日本では見られない工夫がなされている。



▲イメージキャラ

また，この時期の台湾といえば，気温は30度～35度。しかもムシ暑いため，会場内では特製アイスクリーム・コーナーや冷たいドリンク・コーナーを設けるなど，至れり尽くせりのサービスが。

TEEMAでは“21世紀のハイテク生活をこの展示会で体験できる”をテーマに，台湾国内以外からの来場者も大いに期待している。

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

カプコン

バトルサーキット

敵を倒すことによって得た賞金で，必殺技を強力にすることができる。しかし，この賞金はのちのち点数に加算されるので，必殺技のグレード・アップは控えめにしよう。また，敵の倒しかたによっては，得られる賞金の金額が変わってくる場合もある！

31,359,000

めざせ前○!!
オレもブル〜

チャレンジャー関大前店（大阪）

カプコン

ストリートファイターEXplus

『ストリートファイターEX』のバージョン・アップ版が登場した。『plus』ではスーパーコンボゲージのたまるシステムが大幅に変更になったため，スコア・アタックのパターンがかなりちがってくる。『EX』とは別のゲームとして攻略したほうがよいだろう。

2,677,000

KAG三厳

イーストランドファミリーガーデン（岡山）

セガ

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

他のガン・シューティングとくらべ，耐久力が強く，何発も弾を撃ち込まなければ倒せない敵が多い。という意味で難易度は高め。また，プレイ内容によってストーリーが変わってくるのが特徴で，最も点効率のよいストーリーをさがすのがポイント！

102,300

Mr.まさし君

プレイシティキャロット巣鴨店（東京）

セガ

セガスキー・スーパーG〈ワールドシリーズ〉

足で操作するフット・コントローラーにまず慣れて，微妙な操作法を身につけるのがこのゲームのコツ。大型筐台のゲームだけに，申請してきたお店の数が少なかった。ワールドシリーズモードでのタイムのみを集計の対象とした。

2′45″75

餃子大好き栃木県民

ゲームインセブンアイランド（神奈川）

『バトルサーキット』集計開始！

今月の注目ゲームは，カプコン久々の格闘アクション『**バトルサーキット**』。このゲームの特徴のひとつに「バトル・ダウンロード」システムがある。これは，一定時間自分の能力を強化する技だ。使用回数が限られていて，しかも各キャラごとに強化できる能力が異なるため，場所は考えて使いたい。ほかに「バトル・アップグレード」システムというのも存在する。敵を倒して得たコインや，ステージ・クリア時にもらえる報酬で，新しい必殺技を購入できるシステムだ。こまめに買い物をするもよし，コインを貯めてより強い必殺技を買うもよし。キャラは全部で5キャラ。初回集計で，しかも申請された数が少ないキャラもあったため，まとめての集計とした。なおトップのスコアは「サイバーブルー」を使用。

『ストリートファイターEX』をバージョン・アップさせた『ストリートファイターEXplus』が登場。『plus』ではキャラが増え，ベガ，ガルダ，殺意の波動に目覚めたリュウ等が使用可能。また，システムもいくつか変更になった。スーパーコンボゲージは，敵に当たったときのみたまり，基本技の空振りではたまらなくなったので注意が必要。

つづいて一番人気の「**ストリートファイターIII**』。なんと「いぶき」で永久パターンが発覚！ラスボスのギルとの対戦時に，ある技を使うと永久パターンになるらしい。よって「いぶき」は集計打ち切りとする。他のキャラはすべて，スコア更新された。中でも「エレナ」が大幅なスコアの更新を見せているが，秒殺で倒すのではなく，ブロッキングでの稼ぎが進歩したようだ。

『怒首領蜂』は，タイプA，Cでクリア達成！ハイスコア・プレイヤーは，各タイプともまったく同じ顔ぶれ。安定政権に入りそうな予感。なおタイプCのNAI氏は前作『首領蜂』のタイプCと合わせて2冠王だ。

最後に訂正。5月号の『**サムライスピリッツ天草降臨**』の2′28″54は4′28″54の誤りでした。よって，全国トップとはなりません。プレイヤー，および関係者のかたがたにご迷惑をお掛けしましたこと，お詫びして訂正いたします。

（押田隆太，宮崎良太）

■ストリートファイターIII（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
リュウ	3,744,800	釣りキチ同盟！	チャレンジバンバン（愛媛）
ダッドリー	3,799,700	T.Clue-ISD	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
アレックス	3,902,800	野田英克	GAME's WiLL（京都）
ユン&ヤン	4,145,900	CYR-ASM	TAITO INN町田（東京）
ケン	3,689,900	棒ず	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
ネクロ	3,710,200	T.Clue-ISD	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
ショーン	3,873,500	BELLDANDY	プレイシティ24（北海道）
オロ	3,781,400	CYR-KSL-WARRIOR	TAITO INN町田（東京）
エレナ	4,334,800	魔Ｂ党-K.O	プレイシティ24（北海道）

■怒首領蜂（アトラス／CAVE）

タイプ	スコア	スコアラー	店　名
タイプA	313,479,140	☆CAT'S-とき坊	アイリン夢空間（岐阜）
タイプB	213,388,100 （2周目7面）	YGA-IBA	アイリン夢空間（岐阜）
タイプC	324,438,240	DBL-ZKB-NAI	遊'S草加店（埼玉）

■パズルボブル３（タイトー）

モード	スコア	スコアラー	店　名
ふつう	711,520,200	SOLID-S.S	オレンジペコ（愛知）
2.5	807,053,390	SOLID-S.S	オレンジペコ（愛知）

■プリクラ大作戦（アトラス）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
クララ	38,696,700	LKR	ジョイフルランド下井草&江古田（東京）
キララ	36,441,900	LKR	ジョイフルランド下井草&江古田（東京）

■レイストーム（タイトー）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
R-GRAY1	17,054,500	FUS	TAITO INN町田（東京
R-GRAY2	27,132,000	T³-WIZ	TAITO INN町田（東京）

■ハイパーアスリート（コナミ）

競　技	スコア	スコアラー	店　名
棒高跳び	8.90m	電話の裏にフジキタ女SUR-DKO㊗	ゲームスペース姫路店&G/Hジョイ（兵庫）
ハンマー投げ	111.23m	あんな女とは歩けんSUR-DKO㊗	ゲームスペース姫路店&G/Hジョイ（兵庫）
円盤投げ	91.61m	うぬぼれ知らず大魔神SUR-DKO㊗	ゲームスペース姫路店&G/Hジョイ（兵庫）
砲丸投げ	29.31m	あの女絶対○イズやでSUR-DKO㊗	ゲームスペース姫路店&G/Hジョイ（兵庫）

タイトル	スコア	スコアラー	店　名
まじかるでーと卒業告白大作戦（タイトー）	1,059,600	G.M.C.悶悟涙 げえむのごんちゃん	モンキーハウス本館（福岡）
とべ！ポリスターズ（コナミ）	601,780	1万点落ち CYR-BAD	ギャレッソ津田沼&新宿店（千葉）
電車でGO！〈東海道本線〉（タイトー）	208.0km	――	全国４店にて達成
さるかにハムぞう（カネコ）	223,801	BFMⓉ	アイリン夢空間（岐阜）
まうすけのオジャマざわーるど（データイースト）	106′03″68	G.M.C.悶悟涙T.H	モンキーハウス本館（福岡）
ソニックウイングスリミテッド（ビデオシステム）	3,550,100	バーゴン（OMM）	アイリン夢空間（岐阜）
マネーアイドルエクスチェンジャー（SNK／フェイス）	7,346,932	NGP-ANP	西銀座ゲームプラザ（山梨）
ウォーザード〈タバサ〉（カプコン）	8,747,900	☆CAT'S-㊨	アイリン夢空間（岐阜）
ぷよぷよSUN（セガ／コンパイル）	1,335,877	SPD-SGP- 飼葉優里ぷ	チャレンジャー関大前店（大阪）
ストリートファイターEX（カプコン）	1,591,600	Ⓚ	ギャレッソ津田沼&新宿店（千葉）
ブレーカーズ（SNK／ビスコ）	18,194,300	ZZZ	ファンタジーゾーン夢らんど（北海道）
バンバンボール（バンプレスト）	27,093,116	悶悟涙はいごバポ	モンキーハウス本館（福岡）
蒼穹紅蓮隊〈国村リカ〉（エイティング／ライジング）	40,374,657	BANRI	チャレンジバンバン（愛媛）
風雲スーパータッグバトル（SNK）	982,100	MIZ神-ZZか	GAME'S MILK（京都）
神凰拳（SNK／ザウルス）	2,037,100	ELH-まかくん	ゲームプラザミッキー（広島）
戦国ブレード〈アイン〉（彩京）	2,144,500	HYAKU-KTL ナミアン	タイトーイン002スタジアム（大阪）
ねらってチュー（セタ）	850,430	ZAC-Ristar	TAITO INN町田（東京）
ストリートファイターZERO2〈サガット〉（カプコン）	3,446,200	GDS-S.O!!	ゲームコーナーフジ（東京）
電脳戦機バーチャロン（セガ）	1′49″14	JAG-MIYA氏	竹芝ミュージアム（東京）
ダートダッシュ（ナムコ）	4′12″78	D.Hill（D.H）	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ナムコクラシックコレクションVOL.1〈ゼビウス／アレンジ〉（ナムコ）	6,166,210	夏コミもE古田シューティングⓉーめ	ジョイフルランド下井草&江古田（東京）
ばくばくアニマル（セガ）	316,598	NGP-ANP	西銀座ゲームプラザ（山梨）
豪血寺一族２（アトラス）	15,180,800	☆CAT'S- きみちゃん	アイリン夢空間（岐阜）
ガンバード〈マリオン〉（ジャレコ／彩京）	2,161,600	TAD	プレイシティキャロット松本店（長野）
レイフォース（タイトー）	9,269,700	KMC-T.K	ゲームセンターコパIII（神奈川）
マジックソード（カプコン）	18,768,535	CYCLONE-KIW	タイトーイン002スタジアム（大阪）
モンスターランド（セガ）	ゴールド7,957	IML-㊎	アイリン夢空間（岐阜）

○○○CHALLENGE! HIGH SCORE!○○○

ゲームプラザヴィクトリア　北海道

札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂 (タイプC)	142,685,030	KRL-バイキン	2-5 MAX578H
マジカルドロップIII (チャリオット)	4,853,336	DKC (自爆マン)	ストーリーモード 10面
鉄拳3 (ポール)	1′18″21	ランバ・ラル	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,610,300	BOWIE	ALLアンディ 12-5-2-1
アルカノイドR	172,000	𝄞	14面
ぷよぷよSUN	532,697	カエル教信者 S.N	ALL　ふつう 14連鎖
女流将棋	305手	加トー123！	ALL
マジカルドロップIII (ひたすら)	39,188,880	DKC	L99クリア
バトルガレッガ	15,522,060	ごいんきょ5号 クリアできましえん	ラスボス　(参)ガイン 5面1151万
逆転パズル番長	1,565,300	DKC (初プレイ)	L99　仙人

プレイシティキャロット室蘭店　北海道

室蘭市中島町1丁目33-7　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3 （吉光）	1′26″51	M.O	ALL
鉄拳3 （ポール）	2′31″61	富沢　つよし	ALL
鉄拳3 （エディ）	5′52″00	アシカちゃん♡	ALL
鉄拳3 （クマ）	6′06″30	アシカちゃん♡	ALL
マジカルドロップ2 （ひたすら）	2,483,294	J.B.S	24連 全消3、LV56
湾岸戦争 （上級）	8,642,100	(ポ)組	ALL A+++
でろ〜んでろでろ	8,399,200	J.B.S	ALL　8連
ストリートファイターZERO2 （ケン）	3,442,800	いわし	ALL　5本 ダン、真ゴウキ有

ZEST　北海道

札幌市西区西野2条2丁目　☎011-663-5457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII （ケン）	2,433,200	AHO殺陸星人森の 要性（師範代）	ALL
ストリートファイターIII （いぶき）	2,188,200	AHO殺陸星人森の 要性（師範代）	ALL
ストリートファイターIII （ショーン）	2,170,000	HDB-M.Y	ALL
マジカルドロップ3 （すごろく）	9,999,999	DKC	ALL
マジカルドロップ3 （ひたすら）	18,721,800	DKC	名人 MA×37連
鉄拳3 （ポール）	2′37″60	ZST	ALL
鉄拳3 （風間　仁）	2′38″11	ZST	ALL
鉄拳3 （シャオユウ）	2′44″61	水無月　五月	ALL
鉄拳3 （クマ）	3′19″25	ZST	ALL
紫炎龍	5,179,150	！！！	ALL連付 6-4まで

プレイシティ24　北海道

旭川市2条8丁目　☎0166-23-5089

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターIII （エレナ）	4,334,800	魔B党-K.O	ALL　(連) P×3
★ストリートファイターIII （ショーン）	3,873,500	BELLDANDY	ALL　(連) P×2
ストリートファイターIII （アレックス）	3,693,800	花山　薫	ALL　(連) P×9
ストリートファイターIII （リュウ）	3,110,500	魔B党-K.O	ALL　(連) P×7
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,761,600	夢なりし-D	ALLジョー・東 S×14-5-1
ライデンファイターズ	46,107,570	T.O	ALL　(連) スレイブ
ティンクルスタースプライツ	2,381,659	Dr.ダークネスイ リュージョン	ALL　(連) メモリー女王
鉄拳3 （ニーナ）	1′40″53	ZZZ	ALL
鉄拳3 （シャオユウ）	1′39″01	SHADOW	ALL　(連)
バトルサーキット （ピンク）	24,188,500	花山　薫（あごう）	ALL(連)(同)1ミス 残3876コイン

ファンタジーゾーン夢らんど　北海道

旭川市大町1条3丁目オークビル2F　☎0166-53-5332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ブレイカーズ	18,194,300	ZZZ	ALL　ショウ P×12
レイストーム （R-GRAY1）	13,369,950	GSS-MLD-ATS	ALL
バトルガレッガ	13,020,960	(脚)KD	ALL　ミヤモト B連付
バトルガレッガ	10,104,620	防衛庁	ALL　1号機 B連付
バトルガレッガ	12,720,440	ゲッチュウゲッ！	ALL　チッタ B連付
わくわく7	26,240,200	D.S	ALL　アリーナ ノーミス
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,301,700	滝上のアメリカ	ALL　ジョー東
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,185,100	滝上のアメリア	ALLローレンス SS×10
鉄拳3 （風間　仁）	3′17″26	さすらいの糖胡芦	ALL
鉄拳3 （ニーナ）	1′56″91	ZZZ	ALL

ゲームセンターワンコイン　秋田

秋田市手形山崎町8-5　☎0188-37-0005

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3 （ポール）	3′03″16	“ナスのヘタ” NHK	ALL
鉄拳3 （シャオユウ）	3′43″15	あおぃ紫	ALL
鉄拳3 （ロウ）	4′12″41	梅村丹八	ALL
ストリートファイターEXプラス （裏ほくと）	2,243,000	BCG	ALL 豪鬼有ガルダ有
ストリートファイターEXプラス （ザンギ）	1,971,100	VHS	ALL 豪鬼有
ストリートファイターEXプラス （ベガ）	1,911,800	VHS	ALL 豪鬼有
ストリートファイターEXプラス （ガイル）	1,901,800	クッキー	ALL
ストリートファイターIII （オロ）	2,837,900	BCG	ALL
ストリートファイターIII （ケン）	2,525,600	“毛蟹のムダ毛” NHK	ALL　神龍拳
マクロスプラス	3,951,040	“ナディア萌え萌え” 犬	ALL YF-19

プレイゾーンJack＆Betty山大前店　山形

山形市東原町1-2-13　☎0236-25-5553

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEXプラス （ガルダ）	2,560,600	パワーこそ力なり AJA兄貴	5人目ガルダ
ストリートファイターEXプラス （ゴウキ）	2,587,200	P・S	
ストリートファイターEXプラス （殺意のリュウ）	2,415,800	何でそげなこつする …AJA兄貴	
ストリートファイターEXプラス （カイリ）	2,325,900	キャラ別集計をぜひ に…チハル兄貴	
ストリートファイターEXプラス （ダラン）	2,040,800	死刑！！〜シャネル 兄貴	
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,683,400	あなうみゃ〜えふう けい	ALLヒガシ ギース有
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,195,000	ZAŌ-HIR	ALLビリー ギース有
鉄拳3 （吉光）	1′58″28	理論値40秒以下！ ？FJK	ALL
鉄拳3 （シャオユウ）	3′50″03	まだまだこれから〜 HIR	ALL
さるかにハムぞう	1,297,487	DDT（おにうま！！）	27面

プレイシティ　キャロット長岡店　新潟

長岡市大手通1丁目4-9　☎0258-36-7161

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,850,800	おれの時代だ！ T.T.	ALL　根性 藤崎詩織
鉄拳3 （ポール）	2′00″81	ストレッチマン （あなうめ）	ALL うまってねー

プレイシティキャロット松本店　長野

松本市中央1-3-7セントラルビルB1F　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ガンバード (マリオン)	2,161,600	TAD	ALL　(連) 112万
ガンバード (ヤンニャン)	1,972,200	M.M	ALL　(連) 105万
ストライカーズ1945 (ムスタング)	1,562,100	KLM	2-8　(連) BIE君仕事
ストライカーズ1945 (スピット)	1,467,500	M.H	2-7　(連)
戦国ブレード (翔丸)	1,550,900	M.H	2-6　(連)
怒首領蜂 (タイプC)	118,371,140	AEL4-ABE	2-5　(連) SHOT
ストリートファイターIII (ケン)	2,779,000	のり	ALL　あと 100万？
ストリートファイターIII (ユン)	2,298,800	R.S	ALL
ストリートファイターIII (ダッドリー)	2,061,200	A.H	ALL
鉄拳3 (吉光)	1′41″06	MMM	ALL

TILT神保町　東京

千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
電車でGO！ （山陰本線ロング）	162.8km	さくやまああ〜ん号	ALL　星×1 総合評価100点
★電車でGO！ （東海道本線）	208.0km	さくやまああ〜ん号	ALL　星×2 総合評価100点
電車でGO！ （山手線）	180.5km	さくやまああ〜ん号	ALL　星×3 総合評価100点
電車でGO！ （京浜東北線）	201.9km	さくやまああん號	ALL　星×3 総合評価100点
鉄拳3 （ポール）	1′09″10	崩＝出ません。	ALL

竹芝アミュージアム　東京

港区海岸1-13-3 1F　☎03-3436-5088

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★電脳戦機 バーチャロン	1′49″14	JAG-MIYA氏	ALL ライデン
鉄拳3	1′32″00	チンコのかす夫	ALL ポール
とべ！ポリスターズ	262,180	KFC	5面死亡
ストリートファイター3 （ケン）	2,687,400	JAG-MIYA氏	ALL
電車でGO! （京浜東北線）	187,6km	OやG氏	ALL 86点
バトルガレッガ	9,931,210	OYA-じぃ氏	7面中ボス W-スネイル
バトルガレッガ	12,110,320	JAG-MIYA氏	ラスボス ミヤモト
レイブレーサー	1′59″268	ROD	最上級

プラボ赤坂　東京

港区赤坂4-2-6　グリーンビル赤坂1F　2F　☎03-5570-5094

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂 （タイプC）	29,277,310	BAK	ショット強化
ライデンファイターズ	17,206,480	BEF	
アルカノイドR	115,970	LO1	
チャイナタウン	95,400	しやお	
ダイエットGOGO	3,210,100	A	
ザ・グレートラグタイムショー	189,690	AAA	

ゲームセンターポパイ　東京

足立区綾瀬4-9-31　☎03-3620-4873

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トベ！ポリスターズ	426,600	ANU-(宇)マックロン	ST-7 連付
ソニックウイングスリミテッド	3,163,800	ANU-(宇)マックロン	ALL　連付 まおまず
ライデンファイターズ	46,734,180	泉藤イワオ	ALL　連付 スレイブ
バトルガレッガ	12,772,950	マックロン社員	ALL　＝175 5面950万ボーンナム
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,526,100	SAG	ALL テリー
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,300,400	ANU穴宇目	ALL 山崎
怒首領蜂 （タイプA）	85,284,630	ANU-首領！	ST-2-1 1周8300万
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,565,300	Y.A	ALL ジョー

ICサービス千歳船橋＆経堂店　東京

世田谷区船橋1-14-2　☎03-3426-8528

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3 （吉光）	1′49″40	コーヘイ	ALL 経堂店
ストリートファイターIII （ケン）	2,433,200	NOM	ALL 船橋店
ストリートファイターIII （ユン）	1,844,600	Aoki	ALL 経堂店
ストリートファイターIII （イブキ）	1,480,300	NOR	経堂店
X-MEN VSストリートファイター	7,096,100	牧野しんざぶろう	ALLウル、 サイク経堂店
ゲーム天国	6,098,660	ぬるはち	ノーマル連付 5面　船橋店
ダンシング・アイ	527,450	by古式さん好きな 一般庶民クン	6面マデ 船橋店
逆鱗弾 （タイプA）	1,040,120	by古式さん好きな 一般庶民クン	5面マデ連付 船橋店

ゲームコーナーフジ　東京

葛飾区新小岩1-50-8　☎060-660-3357

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII (エレナ)	3,532,300	灰　色	ALL連 R×20
ストリートファイターIII (ケン)	3,504,300	灰　色	ALL連 R×20
ストリートファイターIII (アレックス)	3,698,000	ザ・エックス	ALL連 P×11
バトルサーキット (ピンク)	3,380,200	灰　色	ALL(S×2、 B×1、C×4)
ストリートファイターZERO2 (さくら)	3,391,000	G.M.C.ZFC. URA(氏)	ALL P×18
★ストリートファイターZERO2 (サガット)	3,446,200	GDS-S.O！！	ALL P×18

チャレハイ通信

●ゲームセンターワンコイン（秋田）

★5月半ばに当店は移転しました。といっても，隣にゲームコーナーを移設しただけですけど。元の店はビリヤード専門店になりました。みなさん，まちがわないでね。

●ICサービス砧＆狛江店（東京）

★砧店『プリクラ』新フレームスプリングバージョンになりました。『スパⅡX』対戦台あり。かなり熱い盛り上がりを見せています。

●ゲームインセブンアイランド（神奈川）

★『電車でGO！』，『マイエンジェル2』も入りました。『ギャルズパニックS』は人目を気にせずできるようになっています。目指せ100%！

●ゲーム倶楽部（神奈川）

★ただいま当店では『ストⅢ』，『鉄拳3』の対戦が盛り上がっています。『鉄拳3』は初心者からマニアまで，幅広い支持を得ているようです。『ストⅢ』は対戦人口が少ないながらも驚くほどハイレベルな闘いが時折行なわれているという噂。腕に自信のある人は，ぜひ当店へ。また，『スパⅡX』，『Vハンター』

東京レジャーランド小岩店　東京
江戸川区南小岩8-15-3　☎03-5668-8411

タイトル	スコア	スコアラー	備考
電車でGO！（山陰本線EX）	162.8km	TBS,DE.	1コインALL 100点
電車でGO！（京浜東北線）	201.9km	TBS	1コインALL 100点
★電車でGO！（東海道線快速）	208.0km	さくやまあああ～ん号	1コインALL 100点
電車でGO！（山の手線）	180.5km	TBS,DE.	1コインALL 100点
ザ・ハウスオブザ・デッド	71,220	DMC-チョイ	かえる1コ落ち ALL
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,747,600	虹色町の殺人コアラ	MAX16連鎖 虹野沙希使用
19XX（ライトニング）	17,738,700	「夢＋力＝現実」だね！SVX	ALL残×5ボ×7氷なし連付
ナムコクラシックコレクションVol.1（ゼビウス）	3,874,830	海腹柏瀬	EX-1クリアSOL(パ)1ミス
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,895,900	GSM-亀	SSS×20 44落ち　ヒガシ
怒首領蜂（タイプC）	139,136,960	超チキン君	2-5ショット強化

プレイスポット　すーるぽん　東京
渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂(タイプA)	136,691,580	対戦マニ屋　N.F	2-4 SHOT強化
怒首領蜂(タイプB)	86,140,820	ぶっとびカブタック	2-4 SHOT強化
怒首領蜂(タイプC)	210,811,080	KPL-NEK	2-7　蜂で死 SHOT強化
ストリートファイターEX	1,092,700	魚！（ぎょ！）	ALL ガイル　連付
ストリートファイターEX	1,320,000	へきるに夢中な人	ALL D.ダーク　連付
ストリートファイターEX	1,005,400	JAG-MIYA氏	ALL 春麗　連付
ストリートファイターEX	1,137,500	コンビニ経営なら全一クラス？(て)	ALL ザンギエフ　連付
ソニックウィングスリミテッド	1,808,400	渋谷鮫	ALL 真尾まお　連付
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,458,100	G・P・K	ALL 藤崎　詩織
ナムコクラシックコレクションVOL.1（ゼビウス）	5,383,910	KUMAMOTO	ALL(EX3) アレンジ　連付

パリティビット　東京
渋谷区笹塚1-57-10笹塚駅前ビル2F　☎03-3376-0525

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3（吉光）	3′55″75	赤地裕人	ALL ノーマル設定
鉄拳3（エディ・ゴルド）	4′48″38	四代目	ALL ノーマル設定
ストリートファイターIII（ケン）	3,120,000	笹塚ケン（田中）	ALL 5本設定
ストリートファイターIII（リュウ）	2,707,700	GKK-あるま次郎（高志）	ALL 5本設定
ストリートファイターIII（エレナ）	1,651,100	四代目	ALL 5本設定

ICサービス砧＆狛江店　東京
世田谷区砧5-1-18サマリヤマンション1F　☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3（吉光）	2′30″00	YOS	絶命剣のみ！ 砧店
鉄拳3（ニーナ）	3′25″71	TTR	狛江店
ストリートファイターIII（ケン）	2,422,400	NOM	ALL 狛江店
ストリートファイターIII（ショーン）	2,166,000	LON	ALL 砧店
ストリートファイターIII（アレックス）	2,090,700	ZCT	ALL 狛江店
ストリートファイターIII（ユン＆ヤン）	2,213,300	AXL	ALL 狛江店
ストリートファイターIII（ヤン）	1,962,000	ウッフン	ALL 砧店
ストリートファイターIII（ダッドリー）	1,956,100	CTD	ALL 狛江店
レイストーム（R-GRAY1）	13,163,900	TTR 石渡氏連絡求ム	ラスボス（8面） 狛江店
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,547,000	W-1	ALL ゆかり狛江店

ジョイフルランド下井草＆江古田　東京
杉並区下井草2-44-7ゲームコーナー1Fカウンター　☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★プリクラ大作戦（クララ）	38,696,700	LKR	ALL(連)(必) リッチ
★プリクラ大作戦（キララ）	36,441,900	LKR	ALL(連)(必) リッチ
★ナムコクラシックコレクションVOL.1（ゼビウス・アレンジ）	6,166,210	夏コミもE古田シューティングⓉ-(め)	ALL(連)

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
豊島区巣鴨1-15-1　ミヤタビルB1　B2　☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ザ・ハウスオブザデッド	102,300	Mr.まさし君	ALL ランク1
鉄拳3（ニーナ）	1′42″88	DBL-星白金あつし夫	連必ALL
鉄拳3（レイ）	1′54″61	CBA-K.T	連必ALL
鉄拳3（吉光）	1′11″83	小幡　雅克（8年生　(確)）	連必ALL
鉄拳3（キング）	3′16″41	小幡　雅克　26才	連必ALL
鉄拳3（ぱんだ）	3′09″75	小幡　雅克でGO！	連必ALL
アルマジロレーシング（ボーリング）	90pts	MSO-LIE(天)	パーフェクト
アルマジロレーシング（スプリントコース）	39″35	MSO-LIE(天)	2周目 19″23
レイブレーサー（最上級T.T.）	1′33″870	GKK-ろっど	ALL 31″075
★ダートダッシュ	4′12″78	D.Hill（D.H）	雪スタート AT　TA

プレイシティキャロット花小金井店　東京
小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
蒼穹紅蓮隊（八指多　薫）	19,045,753	SG-TOM	ALL　(連)付
雷電ファイターズ	43,482,530	CRAMP	ALL　(連)付 スレイブ
アルカノイドR	294,960	うぴょ	29面 10面までがムズイ

プレイシティキャロット一橋学園店　東京
小平市学園東町1-4-33　☎0423-45-6356

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3(ポール)	1′17″56	EVE	ALL (必)(両手足)
鉄拳3(吉光)	1′39″76	SVE	ALL
鉄拳3(風間　仁)	2′29″00	R.H	ALL
鉄拳3(ロウ)	2′50″75	ID4	ALL
鉄拳3(クマ)	3′14″85	スーパーGTIマシーン1号(ぷち蔵)	ALL
怒首領蜂(タイプC)	137,543,800	鬼畜バチでやられた男A.S	2-7　C有 ショット強化
怒首領蜂(タイプA)	65,668,430	スーパーGTIマシーン2号(水戸ぴ)	2-3　C有 レーザー強化
アルカノイドR	446,150	T命・AO平	39面
バトルガレッガ	14,012,860	サクラーK.F	ALL
レイストーム(R-GRAY1)	14,930,900	LOUD	ALL

プレイスポットイーグル　東京
田無市本町4-2-16　おんべビル　B1～2F　☎0424-66-2989

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII（エレナ）	1,050,000	たまぴー	ALL
ストリートファイターIII（ケン）	2,113,400	M.M	ALL
バトルガレッガ	8,496,110	M.K	7面 ガイン
バーチャファイター3（ジェフリー）	2′38″17	ZEX	
対戦とっかえだま	3,017,900	OGP-鈴木　(よ)	8面 あやめ

TAITO INN　町田　東京
町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターIII（オロ）	3,781,400	CYR-KSL -WARRIOR	ALL　(連)
★ストリートファイターIII（ユン＆ヤン）	4,145,900	CYR-ASM	ALL　(連) ユン使用
ストリートファイターIII（ケン）	3,203,300	巨乳ハンターⓅ	ALL　(連)
★レイストーム（R-GRAY1）	17,054,500	FUS	ALL　(必)
★レイストーム（R-GRAY2）	27,132,000	T3-WIZ	ALL　(必)
鉄拳3（吉光）	1′26″43	巨乳皇帝	ALL
★ねらってチュー	850,430	ZAC-Ristar	ALL
ぷるるん	5,187,300	F.K-モリソヴァ(よ)	ALL
ダンクドリーム	133	バストラーデ	ALL

ゲームイン　セブンアイランド　神奈川
横浜市西区南幸1-5-29　☎045-314-2205

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII（ケン）	3,004,700	YVA（横浜ビクトルの会）会長	1cALL 神龍拳使用
とべ！ポリスターズ	348,220	FORCE.HORN（F.H）	(連)　1c 7面
対戦とっかえだま	3,658,600	J.T	22連鎖　60個 ALLシン
マジカルドロップ3（ひたすら）	32,277,252	なるさんへ！パノッティーSAT	MA×33連鎖　超人
鉄拳3（吉光）	1′28″61	YPK	エディ・シャオユウはイヤ
ストリートファイターEXプラス（ブレア）	2,455,900	IMO（栃木のM.Iみてるか？）	1cALL
★セガスキースーパーG（ワールドシリーズ）	2′45″75	餃子大好き栃木県民	ALL
ストライカーズ1945（Bf-109）	1,532,200	ビクトルひざ十字固めの会-NWO	2-6　1周 104万
ぷよぷよSUN	971,220	BSX-MUR	MA×16連鎖　ALLふつう
ストリートファイターZERO2 ALPHA	3,019,200	Leonhalt.W	サバイバル P×12ゴウキ

タイトーイン戸塚西口　神奈川
横浜市戸塚区戸塚町4023　☎045-881-6757

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ	15,213,600	内藤先生に弟子入り希望	ALL　ガインクラッシュ×3
バトルガレッガ	12,664,480	週末は死ねチッタ（川崎）	ALL　チッタチッタ×15

ゲーム倶楽部　神奈川
鎌倉市大船1-23-28　☎0467-44-1963

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3（ポール）	2′10″96	星のザンギィ団	ALL

ゲームプラザニューヨーク大船店　神奈川
鎌倉市大船1-22-26大船会館2F　☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂（タイプA）	107,602,920	鎌倉学園　石橋アキラ♡	2-6
ティンクルスタースプライツ	2,534,920	EPI-EVIN	ALL 残×0シュミット
ティンクルスタースプライツ	2,357,143	ヒドイ点ですわ	ALL 残×2メモリー
マジカルドロップ3（ストーリーモード）	1,899,554	Y.Y	ムーン使用　ブラックピエロまで
マジカルドロップ3（ひたすらモード）	6,828,754	Y.Y	ふつう ラバース使用
ぷよぷよSUN	230,189	ALC	MAX11連鎖 むずい
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,465,500	チャールズてっぺー	ALLホンフゥ ギース有り
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,075,900	はせがわ	ALL　タン ギース有り
ストリートファイターIII（ケン）	2,698,000	上段青7テンパイ	ALL
鉄拳3（フォレスト・ロウ）	4′30″68	BON	ALL

プレイアイシー鶴巻店　神奈川
秦野市鶴巻北2-5-13　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルペンレーサー2（テクニカルレース）	1′59″625	BAB	完走
アルペンレーサー2（テクニカルT.T）	2′11″757	DT中村	完走
プロップサイクルストーリー	14,105	マスタ吉君	ALL
ビクトリーラップ（上級）	2′26″68	マスタ吉君	完走
ストリートファイターIII（リュウ）	2,519,200	FEL	ALL
鉄拳3（ロウ）	4′37″80	S.佐々木	ALL
パズルボブル3	101,374,780	マスタ吉君	ALL
上海　万里の長城	616,760	DT中村	R-29 北京

の対戦台も復活！レゲーも充実しています。現在台に入ってないゲームでも，ストック分に限り入れ替えを行ないます。

●ゲームプラザニューヨーク大船店（神奈川）

★当店の新入荷作品は『電車でGO！』，『子育てクイズマイエンジェル2』などがあります。その他話題の新製品が続々入荷いたします。『セガツーリングカーレース』をGPモード20周設定でサービスさせていただいております。また，プライズマシンにて『エヴァンゲリオン』と『ときめきメモリアル』のグッズを用意しております。ゲームを1プレイ50円でお楽しみいただいてる当店への御来店を，心からお待ちしております。

●ニューパンアップ（千葉）

★新装開店しました。TVパンアップからニューパンアップに名前が変わりました。たくさんのレゲーがあります。『ファンタジーゾーン』，『モンスターランド』，『カダッシュ』，『ブラックドラゴン』，『マジックソード』など他にもいろいろあります。

●ゲームコーナーヤングパレス（千葉）

★当店では，なつかしの名作から，あれ？そんなのあったっけ？というものまで多数あり

ゲームセンターコパIII　神奈川

秦野市南矢名2-19-5　☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソニックウィングスリミテッド	2,431,500	MCO氏	ALL　(連) F-14
バトルガレッガ	15,020,930	あしかわカスひろ	ALL　(連) ガイン
★レイフォース	9,269,700	KMC-T.K	ALL　(連)
ストリートファイターIIダッシュターボ(M.バイソン)	1,354,100	TNP-KSI氏	ALL　(連)
ストリートファイターIIダッシュターボ(ガイル)	1,296,400	TNP-KSI氏	ALL　(連)
ストリートファイターIIダッシュターボ(ベガ)	1,402,000	TNP-KSI氏	ALL　(連)
ワルキューレの伝説	2,049,080	QQQ	ALL　(連)

ゲームプラザ　コトブキ　埼玉

浦和市白幡5-1-28　☎048-838-6631

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3（吉光）	1´41˝85	PSY	ALL
鉄拳3（ポール）	1´53˝20	ふがく	ALL
鉄拳3（ニーナ）	2´15˝63	ARB	ALL
鉄拳3（レイ）	2´30˝76	Z32	ALL
鉄拳3（ロウ）	3´52˝05	ARB	ALL
鉄拳3（ジン）	3´59˝53	N.Y	ALL
鉄拳3（シャオユウ）	4´54˝00	ARB	ALL
鉄拳3（ファラン）	4´56˝46		ALL
鉄拳3（キング）	7´00˝73	999	ALL
鉄拳3（エディ）	7´52˝03	XXX	ALL

モンテカルロ　群馬

高崎市中紺屋町11　☎0273-23-2361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルサーキット(サイバーブルー)	18,266,600	ひさしぶりの高崎 SnRun-y	ALL(必) 2百万おち？
鉄拳3(吉光)	1´20˝20	FAG　ステージが毒龍	ALL ノーミス
ストリートファイターEXプラス(ガイル)	1,895,500	FAG　井桜モトコ17才	ALL ノーミス
ストリートファイターIII(ケン)	2,626,600	アピナ前橋店オープンたまごっち多・誠	ALL P×5
ストリートファイターIII(ユン＆ヤン)	2,487,300	魔B党　MIE	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,715,400	ベアランド前橋 T.T	ALL ギース㊒ジョー
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,582,000	清水兄ィ　T.S	ALL ギース㊒アンディ
マジカルドロップIII(すごろくモード)	9,999,999	ベアランド前橋 M.M	12マス　ジャスティス
怒首領蜂(タイプC)	32,670,770	BOZU	ステージ6
レイストーム(R-GRAY1)	15,102,250	牧	ALL 5設

ギャレッソ津田沼＆新宿店　千葉

船橋市前原西2-15-16酒井ビル　☎0474-74-4761

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX（ゴウキ）	1,591,600		ALL Ⓟ×5ミス
ストリートファイターEXプラス（ゴウキ）	2,629,400		ALL
怒首領蜂（タイプC）	246,776,750	ZKBな人	2-5ボス
★とべ！ポリスターズ	601,780	1万点落ち CYR-BAD	ALL　連付
セガラリーチャンピオンシップ（中級）	2´26˝32	ぎるはま(爆)隊長	ランチャ　MT
バトルガレッガ	15,145,610	GEBOKU　♡	ALL ワイルドスネイル

遊'S草加店　埼玉

草加市高砂2-2-28　☎0489-22-6789

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルサーキット（2機設定）	4,007,900	SnRun-y	ALLデブEND ブルー使用　残2
鉄拳3（ポール）	1´04˝26	30秒おち GKK-ろっど	ALL
ストリートファイターEXプラス（ケン）	2,587,600	SnRun-y	ALL
ストリートファイターIII（ショーン）	2,578,500	M.MORIKAWA	ALL
ストリートファイターIII（リュウ）	2,786,500	TWO	ALL
怒首領蜂（タイプB）	137,924,170	穴うめ	2-7（蜂） 1周8200万
★怒首領蜂（タイプC）	324,438,240	DBL-ZKB-NAI	2周ALL 1周12100万
紫炎龍	30,615,960	穴うめ	2周ALL

Pia festa　山梨

甲府市中小河原町571-1　☎0552-43-7967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジカルドロップIII(すごろくモード)	9,999,999	だって　永パなんだもん	ALL 新世館×1
ストリートファイターIII(ケン)	2,827,500	JAM	ALL
鉄拳3(吉光)	1´45˝40	JAM	ALL
バーチャファイター3	1´28˝29	新世館　王位継承者 弟に王位は譲らん！	ALLカゲ

八千代プレイランドカーニバル　千葉

八千代市八千代台東1-6-17八千代コパボウル1F　☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
上海万里の長城	679,570	9MH	ALL 北京
ストリートファイターEXプラス（ほくと）	1,504,700	前園さんの言え通り	ALL

熊谷ガリバー　埼玉

熊谷市筑波2-49-9　☎0485-21-7821-360

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3（シャオユウ）	1´23˝11	SNT(新)	
ザ・ハウスオブザデッド	67,520	IQ？	ALL ランク1
怒首領蜂（タイプC）	115,726,820	V・FIZZ-J・K	2-6前半
電車でGO！（京浜東北線）	180.9km	バラモン	ALL
電車でGO！（東海道本線）	194.0km	バラモン	ALL
電車でGO！（山手線）	164.5km	バラモン	ALL
ストリートファイターIII（ユン＆ヤン）	3,454,300	仙台のAIS組AYA	ALL
マジカルドロップ3（ひたすらモード）	28,891,162	まあず☆るるぴい	ふつう ジャスティス
パズルボブル3（2.5モード）	625,265,880	PST-PTC	ALL 表
ライデンファイターズ	49,097,330	5000万だしたい G5954￥J・K	ALL(連) スレイブ

西銀座ゲームプラザ　山梨

甲府市中央1-12-43　☎0552-32-5656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★マネーアイドルエクスチェンジャー	7,346,932	NGP-ANP	対CPU ALL
マネーアイドルエクスチェンジャー	938,134	NGP-両替(研)-A<なし>NP	1人で練習 LV84
鉄拳3（吉光）	1´23˝25	HIDE	ALL
鉄拳3（ポール）	1´41˝10	下手っぴTEI	ALL
ストリートファイターEXプラス（ゴウキ）	2,488,900	PMM　-ALF	ALL
★ばくばくアニマル（おじょうず）	316,598	NGP-ANP	ALL 金貨×3

ニューパンアップ　千葉

柏市旭町1-3-14　☎0471-43-9829

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドットリくん	5面	かぶ師匠	
ドットリくん	5面	SKO君	

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城

つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3(クマ)	3´19˝45	くまっち	
鉄拳3(ジン)	2´51˝48	MIZ	
鉄拳3(ポール)	3´34˝66	ひげっち	
ストリートファイターEX	990,800	WH56	ほくと ラスボス(豪鬼)
ストリートファイターEX	1,091,200	リュウ師匠	リュウ ALL
ストリートファイターEX	1,080,500	ゴウキ師匠	ゴウキ ALL
さるかにハムぞう	128,357	PIN	27面

ゲームコンドルパートII　静岡

静岡市鷹匠3丁目1-13　☎054-255-4363

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム（R-GRAY1）	13,101,150	半田洋介女狩	ステージ8 クリアーならず
レイストーム（R-GRAY2）	24,126,050	ASD-TMトップダウン	1コインALL
X-MEN VSストリートファイター	2,056,400	しんじ　きえろ しんじ　きえろ！！	1cALLウルビー十チュンリー
デッドオアアライブ	2´27˝81	やったぜ妖さん もちけえ	ジャンリー バーストモード
ストリートファイターIII（ケン）	2,800,600	やっぱアスカっしょ しげきさん	1コインALL
怒首領蜂（タイプA）	109,917,650	ASD-TMY	2-5　S強化 380HIT
怒首領蜂（タイプB）	75,253,480	ASD-ZABADAK	2-6　S強化 313HIT
怒首領蜂（タイプC）	142,583,340	ASD-ZABADAK	2-6　S強化 393HIT
クォーズ	185,450	あおーん	ブロック751 スコア出して！

ゲームコーナーヤングパレス　千葉

鴨川市横渚884-6　☎0470-93-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII(エレナ)	3,130,900	ASS-ニッシー西	ALL
ストリートファイターIII(ケン)	3,427,700	赤リボン一ボタ太	ALL　(連)付
ストリートファイターIII(ネクロ)	3,029,000	ASS-ニッシー西	ALL
ストリートファイターIII(リュウ)	3,117,200	IKA	ALL
ストリートファイターIII(アレックス)	2,949,100	ASS-ニッシー西	ALL
怒首領蜂(タイプA)	72,938,740	HARD-TORA	2-3ボス ビーマータイプ
怒首領蜂(タイプC)	143,632,150	FERC-NAD	2-5 ショットタイプ
とべ！！ポリスターズ	428,750	HARD-UKY	ラスボス　(連)
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,610,200	M.H	ALL　(同) ホンフゥ
バトルガレッガ	13,223,050	FERC-AB平	ALL ゴールデンバット

トミームナコ　群馬

高崎市本町3-69　☎0273-25-2906

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3(ポール)	48˝03	弱い人1号	ALL　(連)(同)
鉄拳3(レイ)	1´52˝20	弱い人2号	ALL　(連)(同)
バトルサーキット(サイバーブルー)	23,536,400	SnRun-y	ALL　(連)(必) 残×0
バトルサーキット(ピンクオーストリ)	19,089,600	SnRun-y	ALL　(連)(必) 死×2
バトルサーキット(キャプテンシルバ)	19,562,700	おしょう	ALL　(連)(必)
バトルサーキット(イエロービースト)	30,738,500	NEGI	ALL　(連)(必) 残×0
ストリートファイターIII(ショーン)	3,432,400	SuRun-y	ALL 電パなし
ストリートファイターEX(ケン)	1,498,300	やすきのつめ×3	ALL　(連)
ウォーザード(レオ)	2,727,400	おしょう	ALL(連)(必)
ウォーザード(ムクロ)	3,342,000	ムーマン2号	ALL(連)(必)

プレイシティキャロット　アピア店　静岡

静岡市中吉田15-8　プラザアピア1F　☎054-263-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂（タイプC）	140,126,580	ASD-XPD-APEX	2-6
怒首領蜂（タイプA）	89,855,610	ASD-TMY	2-3
怒首領蜂（タイプB）	57,247,360	穴うめ君	2-1
鉄拳3（レイ）	3´14˝56	山田二郎	ALL
鉄拳3（ポール）	2´45˝70	穴うめ君	ALL
ストリートファイターEX	1,302,700	穴うめ君	ALL ザンギエフ
ロジックプロ	30,998	穴うめ君	1c ALL ハワイコース

ますので，ぜひプレイしに来てください。

●遊'ｓ草加店（埼玉）

★うちの店が6月分のスコア集計から新しくベーマガ集計店になると聞いて，御来店いただいた方々，誠にありがとうございます。おかげでスコアのほうも充実してきました。これからもお店を（いろいろな意味で）盛り上げていきたいと思いますので，よろしくお願いいたします。

●PC筑波学園店（茨城）

★『鉄拳』ミニ大会やってます。レトロゲームもあります。入荷してほしいゲームがあれば，伝言板に書いてください。

●ゲームコンドルパートII（静岡）

★多分この号が出る頃には超期待の『ヴァンパイアセイバー』が入荷してると思われます。『バトルサーキット』共々，みなさんプレイクしてくださいませ。もちろんシークレット・ファイルも入荷しますよ。これから夏にかけて多数の新作がスタンバってますので，少しはお金を貯めときましょうね。^_^，

●アイリン夢空間（岐阜）

★『豪血寺一族2』（陳念）／15,180,800／☆CAT'sーきみちゃん／ALL

アイリン夢空間　岐阜

本巣郡穂積町稲里大西635　☎058-327-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルサーキット（イエロービースト）	27,262,800	☆CAT'S-マサル	ALL (連)(必)
★怒首領蜂（タイプ・A）	313,479,140	☆CAT'S-とき坊	全2周ALL
★怒首領蜂（タイプ・B）	213,388,100	YGA-IBA	2-7
鉄拳3（吉光）	59″66	☆CAT'S-とき坊	ALL (連)(必)
鉄拳3（ジン）	1′38″01	ROK	ALL (連)(必)
鉄拳3（シャオユウ）	1′43″15	☆CAT'S-きみちゃん	ALL (連)(必)
とべ！ポリスターズ	585,210	近江からの使者	ALL (連)
★ソニックウイングスリミテッド	3,550,100	バーゴン（OMM）	ALL (連) 真尾まお使用
★さるかにハムぞう	223,801	BFM(た)	ALL
★ウォーザード（タバサ）	8,747,900	☆CAT'S-(石)	ALL (連)

ゲームブルース　岐阜

大垣市高屋町1丁目43番地　第1ビル1階　☎0584-82-6196

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3(ポール)	2′32″41	KAZ	
鉄拳3(吉光)	3′26″16	N.D	
ストリートファイターEXプラス	1,677,300	KIK	カイリ
ストリートファイターEXプラス	1,652,200	カーブートームーシ	アレン
ストリートファイターIII(ケン)	2,470,800	FCF	ギル
ストリートファイターIII(オロ)	2,198,700	NOY	ALL
X-MENVSストリートファイター	2,795,500	NOY	ALL
マジカルドロップ2	3,613,628	N.D	ひたすら
怒首領蜂(タイプC)	106,403,100	たむら	

ゲームプラザ　イエローハット　愛知

名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-453-5857

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パズルボブル3（2.5モード）	155,724,020	ASG-如月浪人-RIN	ALL 稼ぎ1%
パズルボブル3（対戦ふつう）	22,378,450	ASG-如月浪人-RIN	ALL プリチオ
怒首領蜂（タイプA）	58,438,190	MEIJA-KEN	2-3
怒首領蜂（タイプC）	111,653,820	べーたな	2-5
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,590,100	えくすたあ	ALL ジョー・東
ストリートファイターIII（ユン＆ヤン）	3,239,000	名古屋嵐のスコアラー月光塚TAT参上	ALL 幻影陣
鉄拳3（ポール）	1′15″00	えくすたあ	ALL

プレイシティキャロット納屋橋店　愛知

名古屋市中区栄1-2-6　名宝会館B1F　☎052-204-0237

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3（ポール）	1′20″05	SDR-えくすたあ	ALL クマ有
鉄拳3（キング）	3′56″18	END	ALL
ブロップサイクルVer2（ストーリー）	20,695	SONIC☆ ふえすた	ALL パーフェクト
ストリートファイターIII（ユン＆ヤン）	4,681,300	まさに気分は最の流の　月光塚TAT	ALL 3本設定
ヴァンパイアハンター（ドノヴァン）	1,085,400	NEU	ALL 3本設定
ヴァンパイアハンター（フェリシア）	2,038,500	ねころけみさと	ALL　フェリシア　3本設定
ピストル大名の冒険	71,700	かくだん（準ネルフ会員）	かっぱの3
東京ウォーズ	5対0	鍛治屋	命中率100% ＝使用　副都心

オレンジペコ　愛知

名古屋市昭和区集人町8-14　☎052-836-3072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★パズルボブル3（一人でパズル）	711,520,200	SOLID-S.S	表ALL ふつうモード
★パズルボブル3（一人でパズル）	807,053,390	SOLID-S.S	表ALL 2.5モード
怒首領蜂（タイプC）	200,065,610	NAL	2周目6面　(連) LASER強化
マジカルドロップ3（ひたすら）	19,022,610	YAS(は)	ふつう Lv57
バトルガレッガ	16,036,900	NAL	ボーナム使用 (連)　ALL
バトルガレッガ	14,663,270	NAL	ゴールデンバット使用ALL　(連)
ロジックプロ	72,374	7面チンカス（くじら）佐藤あげたん	ALL　ローマ ノーミス

ゲーム選隊春日井インター店＆ゆき　愛知

春日井市東野町6-19-9　梶升ビル1F　☎0568-85-8333

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジカルドロップ3（すごろくモード）	1,950,488	佐々木　正洋	ノーマル 選隊
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,628,900	比嘉　良太	イージー L-2　選隊
首領蜂	4,050,310	R. 西村	ノーマル 選隊
セクシーパロディウス	627,200	加賀	ノーマル 選隊
野球格闘リーグマン	186,596	松尾　裕二	ノーマル 選隊
バトルサーキット（サイバーブルー）	3,432,400	PHGSY-KCN-TWO	ALL　入荷 2日目　ゆき
ストリートファイターIII（ユン＆ヤン）	2,671,900	PHGSY-NOZ	ALL ゆき
おてんきパラダイス	4,294,930	PHGSY-LAY 穴ウメです	ALL ニック　ゆき
対戦とっかえだま	23連鎖	PHGSY-KOT 穴ウメです2	対ウパ ゆき

ゲームセンター・ニュースター　三重

津市江戸橋1-130-7　☎059-232-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII（ネクロ）	1,760,100	KAJ＝(豆)	ALL スラムダンス使用
ストリートファイターIII（アレックス）	2,178,300	HKJ＝ジョモミツ	ALL ブーメランメイド使用

GAME'S DRAGON　京都

京都市上京区千本通下立売下る小山町888ドルスII1F　☎075-822-3017

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII（ケン）	2,627,200	まるのり	ALL (連)
ストリートファイターEXプラス（ゴウキ）	2,129,300	GDU	ALL ガルダなし
バトルガレッガ	13,120,320	大門	ALL (連) ゴールデンバット
バトルガレッガ	13,777,700	大当り	ALL (連) チッタ
バトルガレッガ	14,813,310	大門	ALL (連) ボーンナム
ストリートファイターEX（リュウ）	1,311,000	GDU	ALL ガルダなし

ゲームセンターシャトー　京都

京都市中京区西ノ京円町3　☎075-462-1330

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3(吉光)	2′54″31	4DO	ALL
鉄拳3(花郎)	3′53″30	HOO　青野が行く	1コインALL
天地を喰らうII(関羽)	2,830,200	Buckeye Exe	ALL (連)付き
サボテンボンバーズ	41,927,200	雪成　めい	80面
アウトフォクシーズ	12,308,000	大西　直哉	ALL ベッティ

GAME'S WiLL　京都

京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターIII（アレックス）	3,902,800	野田英克	ALL (連)
★ストリートファイターIII（ダッドリー）	3,799,700	T.Clue-ISD	ALL (連)
ストリートファイターIII（ネクロ）	3,535,100	ユン・ヤン	ALL (連)
ストリートファイターIII（ユン＆ヤン）	4,141,200	ネクロ	ALL (連)
怒首領蜂（タイプC）	343,363,440	来店記念　DBL-ZKB-NAI	2-7
鉄拳3（吉光）	1′05″58	江ノ浦GAY	ALL
とべ！ポリスターズ	600,420	ルリちゃんニャーン♡L2A-大明神	ALL (連)
GTI CLUB（超上級）	1′29″758	WZH	ALL
★マクロスプラス	5,206,990	J.G.K-ALL (副)	ALL (連) VF-11
バトルガレッガ	14,726,050	ケンキチ	ALL (連) ノーマルキャラ

GAME'S MILK　京都

宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII（ショーン）	3,510,700	Y・O	ALL (連)
ストリートファイターIII（いぶき）	2,890,000	G S K	ALL (連)
ぷるるん	4,631,000	MOS-PSJ	ALL
★風雲スーパータッグバトル	982,100	MIZ神-ZZ(か)	ALL
怒首領蜂（タイプA）	137,207,170	G S K	2-7
怒首領蜂（タイプB）	160,566,330	G S K	2-7
ライデンファイターズ	50,540,350	G S K	ALL (連) ライデンMKII
バトルガレッガ	16,219,490	K・N (ど)	ALL (連) ミヤモト
バトルガレッガ	15,812,090	木村	ALL (連) ボンナム
鉄拳3（シャオユウ）	1′25″58	G S K	ALL (同)

タイトーイン002スタジアム　大阪

豊中市玉井町1-1-36ライオンズマンション102号　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★マジックソード	18,768,535	CYCLONE-KIW	ALL (連)(必) 30.45(ベ)有
鉄拳3（吉光）	1′02″25	WILLARD	ALL (必)
鉄拳3（シャオユウ）	1′36″38	HOGEDANDY（ホゲダンディー）	ALL ん～マンダム
鉄拳3（花郎）	2′12″15	WILLARD	ALL
スカッドレース（初級・昼・ツイン）	2′04″84	シュツーカ急降下爆撃隊	完走　T.A MT F1
スカッドレース（初級・夜・ツイン）	1′50″89	シュツーカ急降下爆撃隊	完走　T.A MT F1
スカッドレース（中級・ツイン）	2′31″16	シュツーカ急降下爆撃隊	完走　T.A MT F1
★戦国ブレード（アイン）	2,144,500	HYAKU-KTL③ ナミアイン	ALL (連) 1周123万
★電車でGO！	208.0km	BTAC-KENK ブタクラブ会員募集	ALL 東海道
ナムコクラシックVOL.1	1,010,790	セブナイト十キャスナイト＝シオナイト	ALL　残 5スーパーゼビウス

チャレンジャー関大前店　大阪

吹田市千里山東1-14-2　☎06-389-8072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
電車でGO！(山陰本線)	162.8km	SGP-KRZ	ALL 100満点　★4
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	69,220	咆哮野郎一鬼愛一まJU	ALL　残3 涙、涙の7千おち
アルペンレーサー2(ハイスピードレース)	1′21″225	咆哮野郎一鬼愛一まJU	ALL ダン＆ドン使用
★ぷよぷよSUN	1,335,877	SPD-SGP-飼葉　優里(ぷ)	ALL　ふつう MAX16連鎖
ストリートファイターIII(ケン)	2,368,100	SPD-Y・K(ぷ)	ALL 1人用台
ストリートファイターIII(リュウ)	2,445,400	ブロッキングキラーUD.	ALL
ストリートファイターIII(ダッドリー)	2,421,500	ブロッキングキラーUD.	ALL
怒首領蜂(タイプC)	111,634,220	2週目キラー(1千万エブリのみ)	2-5 (レーザー)
鉄拳3(シャオユウ)	2′55″43	NJV(ぬ)	ALL
★バトルサーキット	31,359,000	めざせ　前○！！ オレもブル～	ALL 超・ブルー

タウンスポットプレイランド　大阪

茨木市中津町4-3　☎0726-37-5311

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マネーアイドルエクスチェンジャー	1,800,962	MIZ神一ZZ(か)	1cLV95 練習モード
ストリートファイターEXプラス	2,268,300	SIN	ALL ガルタ
鉄拳3(ポール)	1′11″41	STAC-MSV	ALL
ストリートファイターIII(ショーン)	2,551,000	ブロッキングキラーUD.	ALL
ストリートファイターIII(ダッドリー)	2,396,100	ブロッキングキラーUD.	ALL
ストリートファイター(アレックス)	2,302,400	ブロッキングキラーUD.	ALL
電車でGO！	162.8km	SGP-KRZ	ALL　★×4 上級、山陰本線
★電車でGO！	208.0km	GEKi(ぶ)(ぬ)	ALL　★×3 東海道本線
電車でGO！	201.9km	SGP-KRZ	ALL　★×2 京浜東北線
電車でGO！	180.5km	SGP-KRZ	ALL　★×3 山手線

マンモス城インベーダーハウス　大阪

高槻市北園町18-14　☎0726-82-4323

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂（タイプA）	127,114,980	やっと2-6 ELTA-TST(偽)	2-6
怒首領蜂（タイプB）	197,478,810	働き蜂	2-6
怒首領蜂（タイプC）	212,722,760	DELTA-IGU	2-6ボス
鉄拳3（ポール）	1′04″08	K-O-T	ALL
鉄拳3（ジン）	2′03″61	K-O-T	ALL
ストリートファイターIII（ネクロ）	3,370,400	ARI	ALL P×6
ストリートファイターIII（ヤン）	2,203,700	YUU	ALL
ストリートファイターIII（エレナ）	1,903,300	YUU	ALL P×4
ストリートファイターIII（オロ）	2,032,100	YUU	ALL P×5
アルカノイドR	807,530	DELTA-ばや兄 (よ)　ばや兄っち	ALL　表 永パ？

★『モンスターランド』／G7957／IML―(会)／ALL

●PC納屋橋店（愛知）

★毎月2回の割合で『鉄拳3』の大会を開催します。日時は金曜日のPM8:00～になってますが，何日の金曜日になるかはまだ決まっていません。くわしいことはTELにておたずねください。

●ゲームセンターニュースター（三重）

★当店は5月31日で閉店いたしました。今までお世話になったお客様，常連のみなさま，ありがとうございました。

●ゲームセンターシャトー（京都）

★『鉄拳3』大人気稼働中！対戦台・1P台両方あります。5月2日現在，クマが使用可能。レバー後，後＋右P左K右K同時押しの“屁”で君も一撃KOを狙え！（笑）

●プレイシティーチャレンジャー（大阪）

★プレイヤーコミュニケーションノートやってます。情報交換等に役立ててくださいね。

●PC島大前店（島根）

★『子育てクイズマイエンジェル2』入荷！『ギャルズパニックS』も入荷！他にも『ヴァンパイアセイバー』，『ときめきメモリアル

プレイシティチャレンジャー　大阪

守口市土居町8-11　☎06-994-7476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂(タイプA)	44,443,270	DDI鮫	2-2面 最大154HIT
怒首領蜂(タイプB)	50,719,520	DDI鮫	2-2面 最大398HIT
怒首領蜂(タイプC)	96,354,680	F.T	2-5面 最大402HIT
バトルサーキット(サイバー・ブルー)	3,069,400	S.W	7面ボスまで
バトルサーキット(S・キャプテン)	2,231,600	めそ	6面まで
バトルサーキット(A・グリーン)	2,140,700	通称ホーメリ・・・	6面ボス前まで
ストリートファイターIII(ショーン)	2,858,000	MiLK-Y.O	ALLクリア
鉄拳3(吉光)	02′15″75	いかさましんぷさん	ALLクリア
鉄拳3(ポール)	02′11″21	S.T	ALLクリア
ぷよぷよSUN	923,758	NOO	11面まで MAX16連鎖

TiLT堺東　大阪

堺市中ニ町2-3-12　☎0722-24-6808

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,459,400	真プリさん	ジョー東使用ALLギースあり
X-MENVSストリートファイター	1,604,700	K.H	セイバートゥース サイクロップス
サイキックフォースEX	4′12″00	ひろ	ALL バーン使用

ゲームスペース姫路店＆G/Hジョイ　兵庫

姫路市駅前町288　☎0792-82-4256

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ	14,016,200	汚い女に敗北SUR-HKG-T.N犯	ALL　連付 残×1ミヤモト
セクシーパロディウス(オプション)	5,905,500	デカい男は夢を見る海の家はカン違い！	ALL　ノーミス 連付
★ハイパーアスリート(円盤投げ)	91.61m	うぬぼれ治らず大魔神SUR-DKO犯	
★ハイパーアスリート(砲丸投げ)	29.31m	あの女絶対○イズやでSUR-DKO犯	
★ハイパーアスリート(棒高跳び)	8.90m	電話の裏にブシタキ女SUR-DKO犯	
★ハイパーアスリート(ハンマー投げ)	111.23m	あんな女とは歩けんでSUR-DKO犯	
戦国ブレード(アイン)	1,634,600	SUR-D-F.E.M犯　ボート	2周目5面　連付 1周1 ミス113
戦国ブレード(ユーニス)	1,353,800	SUR-D-F.E.M犯　また負けた	2周目4面　連付 1周ノーミス
ストリートファイターIII(ケン)	3,189,700	車隠し全国トップ！オカサラ	ALL　連無
アルカノイドR	558,040	大魔神クララで○○スコア　APP	ALL イージー設定

ゲームセンターピノキオ　兵庫

明石市本町1-1-26　☎078-917-5685

タイトル	スコア	スコアラー	備考
セガスキースーパーG(W・フォレスト)	55″95	CRO	完走
セガスキースーパーG(ナイトバレー)	54″85	CRO	完走
セガスキースーパーG(ワイルドキング)	57″53	CRO	完走
セガスキースーパーG(ワールドシリーズ)	2′50″71	CRO	完走
とべ！ポリスターズ	401,300	ディック改めコック	ALL　連
アルカノイドR	213,000	コックさん	21面
鉄拳3(ポール)	1′27″01	涼子との会話の方が大事な人	ALL
鉄拳3(吉光)	1′28″06	ためいきマニア	ALL

扇ケ丘レジャーセンター　石川

石川郡野々市町高橋町86-2　☎0762-46-6406

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターIII(ネクロ)	3,710,200	T.Clue-ISD	ALL連 2ミス
★ストリートファイターIII(ケン)	3,689,900	棒ず	ALL連 4ミス
ポリスターズ	383,610	M.T	7面　連
怒首領蜂(タイプC)	144,585,830	M.T	2-5
ティンクルスタースプライツ	2,433,547	KAZ	ALL アーサー
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,751,200	Y.H	ALL　ノーミス ジョー

~おしえてyour　heart~』等々，新作どんどん入荷（予定）！ぜひ来てね。『鉄拳3』の大会もあるよ。

※チャレハイ通信では，各ゲーム・センターの最新情報やイベント案内，プレイヤーに一言など，何でも受け付けています。

パスカル　大福店　岡山

岡山市大福134-4　☎086-282-6667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII(オロ)	2,357,200	ミシャグジさま	P=8
マジカルドロップ3	2,164,618	D.S.K-BAD	ストーリーMBピエロW使
マジカルドロップ3	3,040,940	D.S.K-BAD	ひたすらM ふつう　7段
マーブルスーパーヒーローズ	1,358,000	ミシャグジさま	ジャガーノート P=8
怒首領蜂(タイプC)	83,291,300	ZZZ　七首	2-4まで
バトルサーキット(エグリーン)	3,227,900	ゴキブリオン	ALL

イーストランドファミリーガーデン　岡山

津市市川崎147　イーストランド別館　☎0868-26-2527

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEXプラス(ジャック)	2,453,100	KAG三厳	ALL
ストリートファイターEXプラス(ガルダ)	2,520,900	KAG三厳	ALL
★ストリートファイターEXプラス(ケン)	2,677,000	KAG三厳	ALL
ストリートファイターEXプラス(リュウ)	2,559,100	KAG三厳	ALL
ストリートファイターIII(ユン＆ヤン)	2,046,100	K.S 何じん？	ALL
電車でGO！(京浜東北)	175.9km	SD(震電ドライバー)-MIT	ALL ☆×2
電車でGO！(東海道本線)	93.4km	SD-MIT　アニ○イト高槻の帰り	ALL ☆×1
電車でGO！(山陰線LONG)	148.8km	SD-MIT　8月31日は美保で飛べ	ALL
バトルサーキット(ピンキ＆ポーラ)	3,161,200	マスタープログラムは？　KAG三厳	ALL？ (ST7)
レイストーム(R-GRAY1)	11,545,500	SUR-G　お久さ	ALL

プレイシティキャロット島大前店　島根

松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ねらってチュー	364,260	FZRsp	ALL
蒼穹紅蓮隊(屠竜)	21,701,493	みずき	ALL
サイキックフォース	3′38″36	うにゃ～MBOですう～	ALL エミリオ

ゲームプラザミッキー　広島

広島市南区的場町1-7-2　☎082-262-5189

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルサーキット(イエロービースト)	25,486,100	じゃーず＝かぷこまー	ALL
バトルサーキット(A・グリーン)	21,005,000	ねずぎよ	ALL
バトルサーキット(サイバーブルー)	3,192,200	ねずぎよ	ALL
鉄拳3(吉光)	1′09″25	ねずぎよ	ALL
鉄拳3(ポール)	1′24″25	ねずぎよ	ALL
★神凰拳	2,037,100	ELH-まかくん	ALL　ルシファー
ティンクルスタースプライツ	2,009,981	ウェンデにゃんは犬です！！まかくん	ALL　ド・ケスベイ

オキモト　広島

広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII(リュウ)	2,475,300	クモ	ALL
ストリートファイターIII(ダッドリ)	2,330,000	WHO	ALL
ストリートファイターIII(ショーン)	2,280,700	WHO	ALL
ストリートファイターIII(オロ)	2,100,800	YO	ALL
ストリートファイターIII(ネクロ)	1,930,000	NO	ALL
デカスリート(100m走)	9″52	藤井	日本使用
デカスリート(走り幅跳び)	9.27m	藤井	ドイツ使用
リーサルエンフォーサースII	12,110	chaka	
バーチャファイター3	八段達成	たま	ニューバーション
バーチャファイター3	七段達成	たま　GON TK BHA	ニューバージョン

アミューズメントzizz大竹駅前店　広島

大竹市新町1-2-3大竹ニチエービル1F　☎08275-3-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジカルドロップ3(すごろくモード)	9,999,999	YUN	ストレングス 7マス
マジカルドロップ3(ストーリーモード)	2,477,858	SIN	サン使用 最大21連鎖
戦球(腕前半定モード)	3,600,920	SIN	L89 玉1436
電脳戦機バーチャロン	2′04″66	YUN	ALL ライデン

チャレンジバンバン　愛媛

松山市道後樋又4-28　☎089-924-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターIII(リュウ)	3,744,800	釣りキチ同盟！	ALL
ストリートファイターIII(ケン)	3,372,300	釣りキチ	ALL
ストリートファイターIII(ショーン)	3,244,900	釣りキチ同盟！	ALL
ストリートファイターIII(ユン＆ヤン)	3,172,300	源	ALL
ストリートファイターEXプラス(殺意のリュウ)	2,606,100	おたまじゃくし	ALL
鉄拳3(ポール)	2′36″78	ゆうじ	ALL
鉄拳3(ロウ)	2′13″01	クレイジー岩鬼	ALL
ソニックウイングス　リミテッド	2,907,500	BANRI	ALL
★蒼穹紅蓮隊(鵬牙)	40,374,657	BANRI	ALL

ビッグウェーブ　高知

高知市曙町1-8-25寿ビル1F西　☎0888-43-3433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルサーキット(ブルー)	14,557,000	き、黄色いスパナが…京都オルバス	ALL 残×0
鉄拳3(キング)	2′03″65	パターン改良中。 スト研GUY	ALL
鉄拳3(ロウ)	2′11″83	シャオユウて一体何なんですか？マジで	ALL
鉄拳3(リン)	3′27″93	名前入れる時コイン入れんなボケ	ALL
ストリートファイターIII(アレックス)	2,949,700	スト研GUY	ALL
ストリートファイターIII(ダッドリー)	2,821,200	サウナにていぶきのデベソに指がふれ汁	ALL
ストリートファイターIII(ケン)	2,688,500	土屋みのる君連絡くれ　㋩	ALL
ストリートファイターIII(ショーン)	2,694,500	ナス M-1号	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,792,400	あー作業はヤダヤダばくだ	ALL ヒガシ
バトルガレッガ	14,568,940	あの4本の煙突ホントは1本なんだ	ALL ガイン

モンキーハウス本館　福岡

福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブレイカーズ	17,931,600	悶悟涙ブラックモア J.O　乱安怒癌矢	ALL　連同 ピエール
★まうすけのオジャマざわーるど(ロンリー)	106′03″68	G.M.C.悶悟涙 T・H	LV107 羽マウス4762
マネーアイドルエクスチェンジャー	1,962,637		1人で練習！
バトルサーキット(サイバーブルー)	15,163,700	G.M.C.悶悟涙 KKK	ALL　連同
バトルサーキット(イエロービースト)	25,014,200	G.M.C.悶悟涙 KKK	ALL　連同
鉄拳3(吉光)	1′07″66	G.M.C.悶悟涙 おかび怪鳥	ALL　同
鉄拳3(シャオユウ)	2′58″78	だめだろう	ALL　同
★まじかるでーと卒業告白大作戦	1,059,600	G.M.C.悶悟涙 げえむのごんちゃん	ALL　ノーミス 冬野　霞
とべ！ポリスターズ	588,680	G.M.C.悶悟涙 げえむのごんちゃん	ALL　連 残×0
★バンバンボール	27,093,116	悶悟涙はいご㋩	ALL 連 残×3

高宮ラッキーゲームセンター　福岡

福岡市南区高宮1-6-11　☎092-524-6557

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルサーキット(キャプテンシルバー)	3,360,700	ダニエル	1cST7 END
バトルサーキット(サイバーブルー)	3,573,200	今夜のKAZ	1cST7 END
バトルサーキット(エイリアングリーン)	3,342,600	UME	1cST7 END
バトルサーキット(イエロービースト)	12,051,900	ダニエル まだまだ…	1cST8 ALL
バトルサーキット(ピンク、オーストリ)	0	ぼしゅう中	
ストリートファイターIII(ダッドリー)	2,614,500	UME	1cALL
鉄拳3(ポール)	3′19″15	今夜のKAZ	1cALL
怒首領蜂(タイプC)	120,483,260	しょうへえ	1c2-5 ショット強化

サブカルチュア　福岡

筑紫野市二日市北1丁目2番　☎092-922-9010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII(エレナ)	3,690,100	今回も負け犬です。 高長	ALL
ザ・ハウスオブザデッド	85,320	アイテムが小さすぎる！とぬかす負け犬	ALL　DX筐体が欲しいです。
とべ！ポリスターズ	483,630	G.M.C.悶悟涙 げえむのごんちゃん	1c　ラスボス

青木玩具　長崎

島原市弁天町1丁目7080-1　☎0957-63-2344

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII(ケン)	1,815,100	GET-WDC	ALL
ストリートファイターIII(リュウ)	1,784,800	GET-WDC	ALL
ストリートファイターIII(ショーン)	1,200,900	T＝N氏の結婚よかったです	ALL
ストリートファイターIII(ケン)	1,702,500	今度結婚します。 10月予定ですVIC	ALL
ストリートファイターIII(リュウ)	1,856,600	首領蜂、基盤貸して下さってありがとう	ALL VICより

・ビデオゲーム・

クラシック　ガイド

CLASSIC GUIDE

君よ，オールド・ゲームを語れ
情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

I.G.S

タイトル.	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
バーチャボウリング	7,000円	'96年	スポーツ	有	有		メッセサンオー

アイレム

ヤンチャマル	22,000円	'86年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
エックス マルチプライ	16,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
R-TYPE LEO	13,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
R-TYPE II	12,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ

イーストテクノロジー

セルフィーナ	10,000円	'91年	アクション	無	有		ファントム

エイティング／ライジング

蒼穹紅蓮隊	5,000円	'96年	シューティング	有	有	ソフト	サン・カンパニー

ARK.inc

ワールドクラスボーリング	40,000円		スポーツ	有	有		ファンタジークラブ

SNK

アテナ	38,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
タンク	35,000円	'85年	シューティング	有	有	パネル付	カナヤ商会
ASO	23,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	22,000円	'96年	対戦格闘	有	有		ソフトショップ★マリオ
原始島	20,000円	'89年	シューティング	有	有		カナヤ商会
S.A.R	18,000円	'90年	シューティング	有	有		カナヤ商会
メインイベント	16,000円	'84年	ボクシング	有	有		カナヤ商会
ストリートスマート	13,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会

オルカ

SKY LANCER	20,000円	'83年	シューティング	無	有		ファンタジークラブ

カネコ

ギャルズパニック3	20,000円	'95年	陣取り	有	有		トライ
ギャルズパニック2	15,000円	'93年	陣取り	有	有		トライ

カプコン

X-MEN vs.ストリートファイター	100,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ROM 75,000円	ソフトショップ★マリオ
D&D® シャドーオーバーミスタラ	70,000円	'96年	アクション	有	有	ROM 43,000円	ソフトショップ★マリオ
クイズなないろドリームス虹色町の奇跡	65,000円	'96年	クイズ	有	有	ソフト	サン・カンパニー
ウォーザード	52,000円	'96年	対戦格闘	有	有	CPSIII	ママトップ
クイズなないろドリームス虹色町の奇跡	45,000円	'96年	クイズ	有	有	サブボード	ママトップ
D&D® シャドーオーバーミスタラ	38,000円	'96年	アクション	有	有	サブボード	ママトップ
ニモ	38,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
ストリートファイターZERO2	35,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ROM 7,000円	ソフトショップ★マリオ
エリア88	28,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
ストライダー飛竜	25,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
ガンスモーク	18,000円	'86年	シューティング	有	有		メッセサンオー
ストリートファイター	18,000円	'87年	対戦格闘	有	有		トライ
USネイビー	15,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
キャプテンコマンドー	15,000円	'91年	アクション	有	有		トライ
魔界村	15,000円	'85年	アクション	有	有		メッセサンオー
X-MEN	7,000円	'94年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
スーパーストリートファイターIIX	4,000円	'94年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
ストリートファイターZERO	3,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ

コナミ

恋のホットロック	45,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
ツインビー	40,000円	'85年	シューティング	有	有	-12V必要	カナヤ商会
ライフフォース	38,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
グラディウスII	35,000円	'88年	シューティング	有	有		カナヤ商会
沙羅曼陀	35,000円	'86年	シューティング	有	有		トライ
A-JAX	30,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
グラディウス	30,000円	'85年	シューティング	有	有	-12V必要	カナヤ商会
グラディウスIII	29,000円	'89年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
ロックンロープ	28,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
大列車強盗	28,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
ジャイラス	25,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ゼクセクス	25,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
ガイアポリス	22,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
A-JAX	20,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
キューブリック	20,000円	'88年	パズル	有	有		カナヤ商会
トライゴン	17,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
グラディウスII	16,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
新入社員とおるくん	15,000円	'84年	アクション	有	有		トライ
スラムダンクII	12,000円		スポーツ	有	有	4P用コネクターナシ，ソフト	サン・カンパニー
ロードファイター	12,000円	'85年	レース	有	有		カナヤ商会
対戦とっかえ玉	12,000円	'96年	パズル	有	有	ソフト	サン・カンパニー
ときめきメモリアル 対戦パズル玉	10,000円	'96年	パズル	有	有	ソフト	サン・カンパニー
サッカースーパースター	8,000円		スポーツ	有	有	4P用コネクターナシ，ソフト	サン・カンパニー
進め！対戦ぱずる玉	7,000円	'96年	パズル	有	有		トライ
だい好キッス	3,000円	'96年	オムニバス	有	有	ソフト	サン・カンパニー

サンソフト

カラオケクイズ イントロ DonDon	3,000円	'96年	クイズ	有	有	ソフト	サン・カンパニー

サン電子

アラビアン	8,000円			無	無	海外版	ファンタジークラブ

サンリツ

スペースウォー	70,000円	'79年	シューティング	無	有	白黒，DIP表なし	カナヤ商会
ドクターミクロ	48,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
バンバンカー	30,000円	'83年	アクション	無	有		カナヤ商会

ジャレコ

ぶたさん	32,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
ゲーム天国	25,000円	'95年	シューティング	有	有	メガシステム32	ファントム
銀河任侠伝	23,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
エクセライザー	5,000円	'87年	シューティング	有	有		メッセサンオー
スカッシュ	3,000円	'92年	スポーツ	有	有		ママトップ

セガ

シンドバットミステリー	45,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
ザクソン	35,000円	'82年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ダークエッジ	27,000円	'92年	対戦格闘	有	有		カナヤ商会
カルテット2	25,000円	'86年	シューティング	有	有		トライ
コットン	25,000円	'90年	シューティング	有	有		カナヤ商会
アッポー	18,000円	'84年	プロレス	有	有		カナヤ商会
フラワー	18,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
忍	18,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
ボナンザブラザーズ	15,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
モンスターランド	15,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
獣王記	15,000円	'88年	アクション	有	有		カナヤ商会
ワンダーボーイ	12,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
ぷよぷよ通	10,000円	'94年	パズル	有	有		トライ
テトリス	6,000円	'88年	パズル	有	有		トライ
コラムス	3,000円	'90年	パズル	有	有		トライ
ぷよぷよ	3,000円	'92年	パズル	有	有		トライ

セタ

スーパーリアル麻雀P6	15,000円	'96年	麻雀	有	有	新品・箱付	ファントム

タイトー

忍者ウォーリアーズ	88,000円	'88年	アクション	無	有	要ハーネス	ファントム
ハイウェイレース	75,000円	'84年	レース	有	有		カナヤ商会
バイオアタック	65,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
アルペンスキー	43,000円	'82年	スポーツ	有	有		トライ
黄金の城	35,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
ジャイロダイン	30,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
カブキZ	28,000円	'88年	アクション	有	有		カナヤ商会
スクランブルフォーメーション	28,000円	'86年	シューティング	有	有		トライ
べんべろべえ	25,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
ダークミスト	24,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
バブルボブル	18,000円	'85年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
ヒット ジ アイス	15,000円	'90年	アイスホッケー	有	有		カナヤ商会
バトルレーン VOL.5	12,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
Dr.トッペル探険隊	10,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
奇々怪界	10,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
スラップファイト	9,000円	'85年	シューティング	有	有		メッセサンオー
MR.Do	5,000円		アクション	有	有	ハーネス付	ママトップ
スペースインベーダーDX	5,000円	'94年	シューティング	有	有		トライ

データイースト

ウルフファング	40,000円	'91年	シューティング	有	有		カナヤ商会
トリオ ザ パンチ	32,000円	'90年	アクション	有	有		カナヤ商会
ウエスタンエクスプレス	30,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
スーパーバーガータイム	28,000円	'90年	アクション	有	有		カナヤ商会
スカルファング	28,000円	'96年	シューティング	有	有		トライ
ファイティングファンタジー	28,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
アベンジャーズ	25,000円	'96年	対戦格闘	有	有		ママトップ
サイコニクスオスカー	20,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
ジェネシス	18,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
ダーウィン4078	15,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
バーニンラバー	15,000円	'82年	レース	有	有		カナヤ商会
ウルフファング	14,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
サイコニクスオスカー	12,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
リバレーション	10,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
SRD	8,000円	'87年	シューティング	有	有		メッセサンオー
マジカルドロップ	3,000円	'95年	パズル	有	有		トライ

テクモ

アルゴスの戦士	25,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
サンダードラゴン	18,000円	'91年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
ジェミニウイング	18,000円	'86年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
リムロッキンバスケットボール	17,000円	'91年	スポーツ	有	有		ファンタジークラブ
ガズラー	15,000円	'83年	アクション	無	有	海外版	ファンタジークラブ
忍者龍剣伝	12,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
ガンディーラー	5,000円	'90年	パズル	有	有		ママトップ

東亜プラン

達人王	15,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
ドギューン	10,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ

ナムコ

ファイネストアワー	50,000円	'88年	アクション		有		メッセサンオー
アサルト	45,000円	'88年	シューティング	有	有	パネル付	トライ
ワルキューレの伝説	40,000円	'89年	アクション	有	有	SYS2	ファントム
スカイキッド	35,000円	'85年	シューティング	有	有		トライ
アウトフォクシーズ	28,000円	'95年	アクション	有	有		トライ
子育てクイズ マイエンジェル	28,000円	'96年	クイズ	有	有		トライ
マーベルランド	22,000円	'89年	アクション	有	有		メッセサンオー
ゼビウス	15,000円	'82年	シューティング	有	有		トライ
ディグダグ	15,000円	'82年	アクション	有	有		ママトップ
子育てクイズ マイエンジェル	15,000円	'96年	クイズ	有	有		ファントム
ナックルヘッズ	14,000円	'93年	対戦格闘	有	有		トライ
F/A	13,000円	'92年	シューティング	有	有		ファントム
ディグダグ	10,000円	'82年	アクション	有	有		トライ
ニューマンアスレチック	8,000円	'93年	スポーツ	有	有		トライ
ティンクルピット	6,000円	'94年	アクション	有	有		トライ
エメラルディア	5,000円	'93年	パズル	有	有		トライ
ギャラガ	5,000円	'81年	シューティング	有	有	要ハーネス	ファントム

ナムコ／ATARI

インディージョーンズ	68,000円	'85年	アクション	無	有	JAMMA・H付	ファントム

任天堂

マリオブラザーズ	18,000円	'83年	アクション	有	有		メッセサンオー
ドンキーコング	16,000円	'81年	アクション	有	有	海外版	メッセサンオー

バンプレスト

美少女戦士セーラームーン	38,000円	'94年	アクション	有	有		トライ
ドラゴンボール2	32,000円	'94年	対戦格闘	有	有		ママトップ
隠忍〜ザ・ニンジャマスター	20,000円	'95年	アクション	有	有		ママトップ
マジンガーZ	18,000円	'94年	シューティング	有	有		トライ
マクロス	15,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ

ビスコ

雀々しましょ	33,000円	'96年	麻雀	有	有	ソフト	サン・カンパニー

ビデオシステム

アイドル麻雀 ファイナルロマンス	10,000円	'91年	麻雀	無	有		ファンタジークラブ

METRO CORP

だるま道場	14,000円	'94年	パズル	有	有		ファンタジークラブ
ぱづり	8,000円	'95年	パズル	有	有		ファンタジークラブ
ぽいっと	8,000円	'93年	パズル	有	有		ファンタジークラブ

UPL

マウサー	50,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
ノバ 2001	28,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
アクロバットミッション	8,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
オメガファイター	8,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ

ライジング

バトルガレッガ	50,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ

調査にご協力いただいた販売店リスト

- **■トライ**：〒101 東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階 ☎03-5295-0667
- **■ファントム**：〒101 東京都千代田区外神田3-1-2 明治ビル3階 ☎03-3257-1126
- **■メッセサンオー**：〒101 東京都千代田区外神田3-14-8 ☎03-3255-3453
- **■サン・カンパニー**：〒215 神奈川県川崎市麻生区玉禅寺7468-1 ☎044-954-9459
- **■ファンタジークラブ**：〒326 栃木県足利市大前町839-1 ☎0284-62-6926
- **■ソフトショップ★マリオ**：〒390 長野県松本市あがた1-2-16 ☎0263-36-5536
- **■ママトップ**：〒420 静岡市竜南1-1-54 ☎054-248-7700
- **■カナヤ商会**：〒532 大阪市淀川区東三国2-28-10 ☎06-395-0272

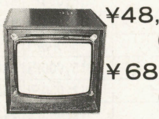
マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

開店8年の信頼

トライ

〒101 千代田区外神田3-10-5
イサミヤ第3ビル2階
TEL 03-5295-0667
FAX 03-5295-1958

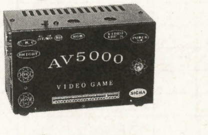
18インチハンドメイドモニター

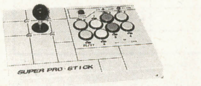


¥48,000
（中古）
¥68,000
（新品）

コントローラー（1P）（8ボタンタイプ）
電源・ハーネス……プラス¥22,000
ストII タイプ…………プラス¥27,000
別売コントローラー（重り付）…¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

シグマ電子



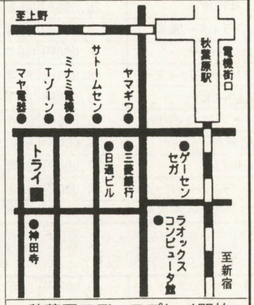


AV-5000……………………¥26,000
Σ8000……………………¥15,800

■当店オリジナルのクレジットカード
トライカード
始めました。

営業時間
10〜20:00
日曜は
11〜18:30
年中無休

Nippon Shinpan
NICOS
クレジット
取扱い中



秋葉原でディスプレイ開始

皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。　毎週　金曜日に更新されます。

アイレム

R-TYPE Ⅱ	10K
R-TYPE レオ	12K
迷宮島・妖獣伝	各5K
イメージファイト	10K
ビジランテ・大工の源さん	各2K
10ヤードファイト	3K
ロードランナーⅠ・Ⅳ	各28K
〃 〃 Ⅱ・Ⅲ	各22K
四川省	2K
四川省 Ⅱ	3K

SNK

サイコソルジャー	68K
サスケvsコマンダー	28K
ギャングウォーズ	5K
ストリートスマート	5K
イカリ Sなし	5K

ネオジオ業務用
MV-1 基板　18K
☆☆☆特報☆☆☆
MV-1用 メモリーカードスロット
基板、ハーネス一式　10K
メモリーカード（新品） 3枚付

カプコン

エグゼドエグゼス	25K
ガンスモーク	25K
ストリートファイター	15K
SF-Ⅱ	5K
SF-Ⅱ ダッシュ	6K
〃 ターボ	8K
USネイビー	18K
アレスの翼	18K
チキチキボーイ	20K
ひげ丸	18K
大魔かい村	18K
マジックソード	18K
ナイツオブザラウンド	15K
ストライダー飛竜	28K
天地を喰う Ⅱ	10K
CPⅡ 各種	格安

TOA PLAN

ゴークス（レバー対応）	2K
バツグン	15K
V-5	8K
フィグゼイド	6K
達人	4K
達人王	12K

コナミ

グラディウス（ROMタイプ）	
ツインビー、ギャラクティツクウォーリアズ、ロム付	150K
グラディウス（電源H付）	35K
〃 〃 Ⅱ	25K
〃 〃 Ⅲ	25K
スーパーヘリ・コブラ (c)	5K
パロディウスだ	3K
マーシャルチャンピオン	10K
ツタンカーム	18K
パンクショット	3K
すすめ対戦ぱずるだま	8K
サーカスチャーリー	15K
GX ROMボード 格安	1K~

ジャレコ

プラスアルファ	28K
ロッドランド	12K
セイントドラゴン（天聖龍）	6K
スーチーパイⅡ（ロム）	1K
P-47エイシス 〃	1K
湾岸戦争 〃	1K
ゲーム天国 〃	1K
メガシステムマザー	格安

デコ

空手道・ロボコップ	各 5K
ダークシール	8K
〃 〃 2	10K
スクランブルエッグ	18K
ウルフファング	18K
クルードバスター	5K
タンブルポップ	5K
ファイターズヒストリー	4K
プロゴルフ・テニス	各3K
マジカルドロップ	2K
〃 〃 +1	5K

セガ

アッポー	12K
フリッキー	12K
ファンタジーゾーン	15K
タイムスキャナー16B	5K
カルテット 2 16A	18K
シャドーダンサー	6K
ボナンザブラザーズS24)	10K
ガルディア	15K
ごんべぇのあいむそーりー	18K
テディボーイブルース	18K
青春スキャンダル	15K
アップンダウン	18K
ピットホールⅡ	18K
ワンダーボーイ (c)	5K
モンスターランド	12K
バーニングライバル	18K
ぷよぷよ、タントアール、コラムス2、コラムス	各1K
バーチャーファイター（コンボ用ハーネス付）	10K
飛翔鮫（F.SHARK）	5K
究極タイガー	5K
アルカノイド S付	5K
〃 リベンジー S付	8K
ヴォルフィード，パラメデス	各3K
レイメイズ、女三四郎	各18K
フォーティ ラブ	10K
グレートソードマン	15K
ちゃつくんぽっぷ	68K
レイフォース	15K
アラビアンマジック	15K

タイトー

スペースインベーダーCL	25K
バイオアタック	35K
クイックス 純正	18K
アルペンスキー	25K
ジャングルキング	25K
ドクタートッペル探検隊	5K
奇々怪界	12K
ぺんぺろぺー	18K
メイズオブフロット	3K
シーファイターポセイドン	18K
中華大仙	3K
パズニック	10K
バブルボブル	12K
黄金の城	18K

F-2 マザーボード付

ブリルラ38K・メタルブラック20K・ガンフロンティア20K・ミズバグ大冒険 5K・キャメルトライ センサー付10K・麻雀クエスト6K・ダイノレックス5K・忍者キッズ5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 7K

※ マザー不要の場合 -3K

F2マザー　3K（大基板）

F2-Sub

クレヨンしんちゃん．クイズHQ．クイズ人生劇場．ゆうゆのクイズ．栄光の甲子園．トキメキチャート．ファイナルブロー．　各1K

F3-Subカートリッジ

ダライアス外伝	1K
バブルシンフォニー	0.5K
エレベーターAcリターン	0.5K
パズルボブル2	0.5K
アッカンベーダー	0.5K
逆鱗弾	0.5K
究極タイガーⅡ	0.5K

一他、各種格安　F3マザー特価

テクモ

アルゴスの戦士	18K
スターフォース	15K
サボテンボンバース	5K
ガンディーラー	5K
雷牙	10K
サンダードラゴン	10K
ボンジャツク	15K
ガズラー	25K
スイマー	18K

テクノス

くにお君	6K
ダブルドラゴン	3K

ニチブツ

アームド エフ	5K
テラクレスタ（FM音源版）	10K
五目ならべ（連珠）	3K
ムーンエイリアン PⅡ(c)	18K
クレージークライマー(c)	18K
ムーンクレスタ (c)	12K

UPL

シュトラール	5K
バンダイク	3K
タスクフォースハリアー	5K
ゴモラ	5K
アクロバットミッション	3K
ノバ2001	8K

ユニバーサル

コスミックアベンジャー	68K
コスミックモンスター	88K
コスミックエイリアン	68K
ミスターDO 雪だるま	18K
ミスターDO (c)	3K
Mr.Do ユニコーン	10K
Mr.Do ワイルドライド	12K
ジャンピングジャツク	15K

ナムコ

SⅡボード（?ロム付）	3K
ナムコクラッシクVol1	12K
〃 〃 Vol2	35K
マーベルランド、オーダイン	18K
アサルト パネル付	28K
ネビュラスレイ	18K
ニューラリーX	15K
ラリーX	18K
ドラゴンスピリット	28K
ドラゴンバスター	28K
グロブダー	25K
ベラボーマン S付	68K
ギャプラス	8K
ドルアーガの塔	28K
コズモギャングビデオ	5K
スカイキッド	28K
スカイキッド DX	48K
ホッピングマッピー	68K
ワンダーモモ	38K
F/A	10K
スーパーワールドコート	3K
スーパーパックマン	28K
ゼビウス	10K
ギャラガ	5K
パックギャル（ミスパック）	8K
パックマン(c)ハングリマン	8K
ギャラクシアン(c)PⅢロム付	5K
タンクバタリアン (c)	8K
パックマンジュニア	25K
ワープ&ワープ	88K
SI ROMキット	各5K

デンジャラスシード、ギャラガ88、ワールドコート、パックマニア、ワースタ、倉庫番

一珍品・逸品一 その他

戦国エース	15K
ウルトラマン・クラックス	各2K
スーパーイーグルショット	3K
五月陣戦 連珠貴族	各3K
ハイパーデュエル	8K
卒業証書	3K
SDガンダム、上海	各2K
タイムアタッカ（ブロック）	15K
ジャンピューター	10K
ミサイルコマンド P付	68K
ドンキーコング	28K
クレージーコング	10K
ロッククライマー	88K
スペースチェイサー	120K
フライボーイ	35K
サーカス（風船割り）	80K
カベール P付	38K
サイクルマー坊 P付	85K
ボレンチ	28K
ヤマト	18K
シルバーランド	28K
ペラチャン	28K
Qバート	38K
フェニックス	10K
センチィピード アタリ	48K
ブラックホール	18K
レッドUFO	18K
銀河帝国の逆襲 (c)	18K
ストリーキング	18K

麻雀

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル（ハーネス付）は、6K
アイドル麻雀放送局，ファンクラブ　夏物語，麻雀フライデー，ビタミンC，ズームイン　雀師，麻雀大予言，ねるとん牌飾団，ミラージュ、麻雀学園，七次元の妖精，グッとE雀，殺人事件　大人の麻雀、各1K
トリプルウォーズ，クラブ90，極、パニックスタジアム、サーキットの女豹、華折鶴、舞妓花　各2K
スーパー0禁版　10K　スーパーリアルⅢ、4K　スーパーリアルⅣ　5K　スーパーリアルV　5K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス（3画面）EXT.ロム付		58K○
忍者ウォーリアズ（3画面）		88K○
サンダーブレード	(a)	10K
アフターバーナー Ⅱ	(a)	12K
ギャラクシーフォースⅡ	(a)	20K○
ストライクファイター	(a)	25K○
スーパーチェイス		28K
サンダーセプターⅡ		28K
スターブレード	V21(a)	28K
エアーコンバット	V21(a)	28K
ソルバルウ	V21(a)	28K
ギャラクティツクストーム		28K○
ナイトストライカー		38K○
ウォーリアブレード		10K

各TV出力の切替えスイッチ（3画面の1つを出力）TVは、1台でOK！
3台も可
画面切替えハーネス付

COMBO AV
専用ハーネス 付

画面切替えハーネス付
COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群（TVは1台でOK）　2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
○印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要（+2K）
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基板は、全商品消費税込みです

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、　①現金書留
②代引宅配便（ヤマト便）があります。
代引便の場合、代引手数料が1K加算
送料は1万円未満の注文のみ1K。
1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の
中間ハーネスは2Kです。

分割払い始めました

基板高価買入

COMBOAVをお買上げの方に、ゲーム基板（JAMMAコネクター）+JAMMAハーネスをサービス

中古基板は全商品消費税込みです

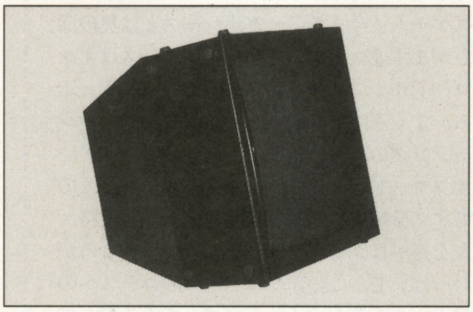
☆初心者大歓迎☆　SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

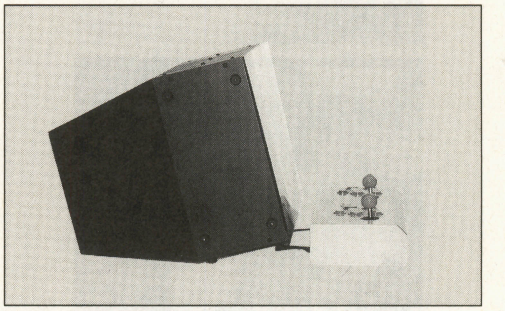
定休日　日曜日　（祭日は営業）
営業時間　PM1：00～7：00

18インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

■仕様
◇スチール製キャビネット入り
◇15,24kHz両用
◇18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
◇入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇中古 価格¥38,000 (程度良)税・送料別





18インチモニター+コンボAVセット
¥65,000(税・送料込)
JAMMAハーネス+サービスP、CB、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

◆2·4·8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。

THE SPECIAL VERSION OF
COMBO AV
1PLAY
CREDIT
2PLAY

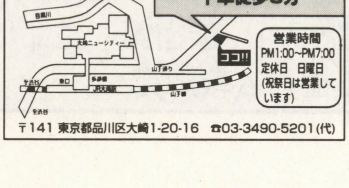
映像信号（シンクロ）より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速（MAX60発/秒）でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。（16段階調整）

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1 FAXの受話器をとってください。
2 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3 60110の番号と#を押してください。
4 ビーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5 FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!
満足のいく性能で安心価格
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…………… ¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 … ¥3,000



〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル

〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも…………………
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

Imagineer

Imagineer-Cafe2:00AM

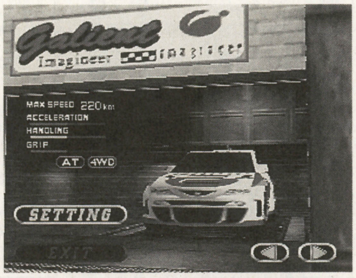
最近部屋の片づけをしていたら，６年前の写真がひょっこり出てきました。そこに写っている自分の写真を見てびっくり。そこには今の自分と似ても似つかぬ好青年が！あまりのショックにダイエット&若返り計画を立ててみた24歳の惜春であります。

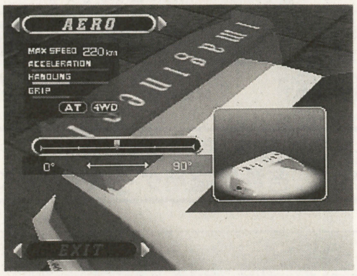
（広報課　大野木）

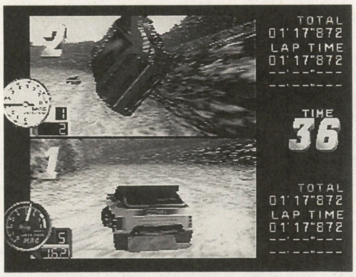
振動パック対応！これが新世代のレースゲームなのだ！

マルチレーシング チャンピオンシップ

（機種：N64，発売日：７月18日，価格：7900円）


Galient
Imagineer
Imagineer
MAX SPEED 220km
ACCELERATION
HANDLING
GRIP
AT
4WD
SETTING
EXIT


AERO
MAX SPEED 220km
ACCELERATION
HANDLING
GRIP
AT
4WD
0°
90°
EXIT


2
TOTAL
01'17"872
LAP TIME
01'17"872
TIME
36
1
TOTAL
01'17"872
LAP TIME
01'17"872

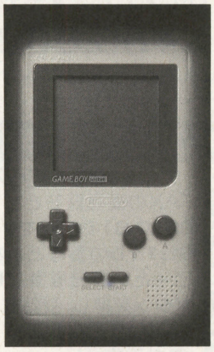
さて，今回はソフトもググッと若返ってN64用ソフトを紹介します。その名も「マルチレーシング チャンピオンシップ」!!ちょっとこいつはすごいですよ。なんせこの春の東京ゲームショウ'97スプリングへの出展では，あの「○の食卓」の飯○賢治氏や「スナッ○ャー」の小○秀夫氏が絶賛していたらしい，という情報も入っているシロモノなのだ（これ，ある雑誌に書いてあったんですけど本当なのでしょうか？ちなみに本人には恐れ多くて確認してません)。さてさて，ではどこがそんなにすごいかというと，まずはそのコースがすごい。一つのコースにそれぞれ数カ所，なんと“コース分岐”が設けられているのです。そのときそのときで自分の好きな方を選んで走る，ああ，なんてフレキシブルなレースゲーム！今までの一本道レースとは奥の深さがまず違います。え？肝心のコースはオンロードかオフロードかって？……ふっふっふっ，よくぞ聞いてくれました。このマルチレーシングのコースには，なんとオンロード，オフロードがいっしょくたに存在しているのです！分岐地点で，右へ曲がれば舗装道路，左を選べばダートコースなんていうところがいっぱいで，このおかげで一つのコースへのアタック方法も人それぞれ違ってくるのです。

もちろんすごいのはコースだけではありません。登場する車はそれぞれマシン性能の違うやつが計８種類。しかもそれらを自分の思うようにセッティングすることも可能です。ギアやタイヤなど基本的なところから，サスペンションやエアロパーツまで計７種類のパーツをいじって，一番自分にあったセッティングを見つけるなんて楽しみもありますね。ちなみにタイムアタックでトップをねらうためには，自分の選択するコースがオンロード寄りなのかオフロード寄りなのかを見極めてセッティングすることも必要です。セッティングを一つ変えるだけでタイムが１秒縮まる，ああ，この１秒のために僕らは走り続けるのだあああっっっ！

……失礼しました。あまりの興奮につい叫んでしまいました。で，興奮といえば，このマルチレーシングはなんと２Ｐ対戦も可能です！上下２分割の構図ですが，さまざまな分岐を経て２台が合流する瞬間はまさに興奮の頂点，思わず操作する３Ｄスティックにも力がこもります。みんなで自分の車のデータをコントローラーバックに保存し，友達と対戦するのがきっと，この夏のトレンディ（死語）になることでしょう。マル。

振動パック対応&光るゲームボーイって？

さてさて，ここまででこのゲームのすごさは大体おわかりいただけたと思います。で，最後にこのマルチレーシングに付随する二つの重大ニュースを発表いたしましょう。まず，このマルチレーシング，実は『振動パック対応ソフト』なのです！路面状態に合わせて３段階にブルブルしたり，衝突のショックでブルブルしたり，この感覚はちょっと他では味わえません。ぜひぜひプレイしてみて，実際にあの快感を味わってください。で，もうひとつのニュースなんですが，この右の写真，なんだかわかりますか？実はこれ，イマジニア特製“光るゲームボーイポケット”と申します。今回この光るゲームボーイを賞品とした『タイムトライアルキャンペーン』が実施されることになりまして，その入賞者上位2000名にこいつがプレゼントされるのです！参加方法は超簡単，説明書についている応募券と君のベストトータルタイムが表示されている画面の写真を同封のうえ，イマジニアに送るだけ！あとは入賞することを神様に祈ってください。詳細はベーマガ今月号179ページや説明書を見てね。2000名だけの超プレミアグッズを君も手に入れろ！


GAME BOY pocket
B
A

お便りお待ちしています！

〒163-07　東京都新宿区西新宿2-7-1　新宿第一生命ビル15F
イマジニア株式会社　広報課宛

Ⓒ1997 Genki Co., Ltd.
Ⓒ1997 Imagineer Co., Ltd.

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社　エス・ピー・エス
TEL(0245)45-5777

こんにちは～!!梅雨の候，読者のみなさま，いかがお過ごしでしょうか?

6月といえば，じめじめとうっと～しい梅雨の季節。お天気が悪いと気分も憂欝になりがちですよね。でも，この時期を乗り越えれば，すてきな夏が待っているわ，今年もい～っぱい海に行きたいわ!!ということで，よ～こちゃんは最近，夏に向けて頑張っていることがあるんです。でもね，その成果は悲しいことにまだ出ていないんだけど……。努力が足りないのかしら?すてきな夏までもう少し，めげずにがんばるぞぉ!!

それでは，今年も元気よくSPSスピリッツいってみよぉぉぉ～!!!

AOKI×AOKI

HELLO EVERYONE!っつーことで，今月は例の合い言葉の最後の当選者を発表します。5月号プレゼントの当選者は，新潟県亀田市 鈴木 秀範くん，千葉県市原市 本間 聖一郎くん，島根県松江市 藤 里美さん，滋賀県草津市 小池 理穂さん，熊本県八代市 八島 武くんでした。おめでとうっ!以上の5名には，S.P.Sから出たPSソフト全集とPSメモリーカード2個，PSスケルトンコントローラー1個，S.P.Sオリジナルテレカ（50度数）1枚をそれぞれ送ります。楽しみにしててね!でもさ～，ちょっとこれってスゴイプレゼントなんじゃない?AOKIもほしいよ。で，はずれたみんなには今回粗品はありません!残念でした。(しかし当たった人，超ラッキーだよねホントに)

さて，先月S.P.Sで流行っているゲームがあるっていったよね!それって『Diablo』なんだよ(Windows)。みんなの中にも，もうハマッちゃってる人がいると思うけどスッゲー面白いよ!そのうち『Diablo実話』でもやっちゃおうか?Diabloユーザーの君,ハガキ待ってるぜ!

SPS最新情報：今月の最新情報はマジメに書きます。実は今，なんと『ギャルゲー』を開発中なんだよ!“ギャー，うそでしょー，イヤーンって感じ?”…ちがうか。まぁ，着々と開発は進んでいます。イラスターの君たちっ!『ギャルゲー』出たら，ぜひ，書いててみてくれたまえ。それと，S.P.Sに特設スタジオができた!ってことが今月の最新情報かな。

AOKI×日記：この間，犬と海に行って泳いできた。…ってのはウソ。半ズボンで足だけ入ったけど，最高に冷たくて10秒もいれないって感じだったよ。その日は曇りで潮風もAOKIには冷たかった…。でもみんなは冷たくしないでね!スキーはもう終わりだね。でも山道を車で通ったら，結構残雪オリジナルスキー場で滑ってる人いたなぁ。あれはビビッたよ。スキーも花見も終わって，これからの季節は『Diablo』だなっ。じゃ，BYE BYE!Diabloで逢いましょう。(でもAOKIはShareware版)

新入社員其ノ二

こんにちは。新入社員その2，本柳と申します。

簡単な自己紹介をしますと，年は23歳，ついこの前までは学生でした。

学生時代は文芸研究会なるところに所属して物書きに憧れていたのですが，何事にも粘りのない性格が災いし，ほとんど毎回原稿を落とすので「原稿落としの常習犯」などと言われていました（実はこれも締め切りギリギリになってあわてて書いているらしい)。

趣味はアイドル鑑賞・お笑い鑑賞・阪神タイガースの応援・鉄道・無線ともろもろ濃く深く広く。得意技は飲酒時の人格崩壊と魚の三枚おろし。

座右の銘は「眠くなったら，すぐ寝よう」…まぁ,プロフィールはこんなところでしょうか。

いままでは趣味（道楽）で自分の役にしか立たない，くだらんプログラムを書いていたのですが，やっぱり職業ともなると今までの感覚は変わってきちゃいますね。

何をやっても未知の世界ばかりで，そりゃあもう毎日毎日七転八倒，悪戦苦闘の毎日です。すでに「頭がハングアップしそうだ」などとのたまってますけど（笑)。

まぁ，なにはともあれ，早いところ一人前にならんといかんなぁと思っている今日このごろですが，いつになったら一人前になれるやら。覚えが悪いので，まだまだ道のりは長く険しいかもしれません。

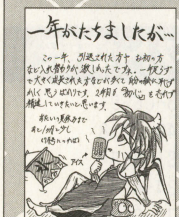
というわけで，今後ともよろしくごひいきに。でわでわ～!

本柳くん，ど～もありがとうございました。みなさん，本柳くんがどんな人なのか分かったかしら?本柳くんのことがもっと，もっと知りた～い!!と思ってしまったあなたのためによ～こちゃんがいいことを教えちゃいましょう。なんと，本柳くんのホームページがあるんですよ。さっき，ホームページを覗いてみたんですけど，そこにはすご～く懐かしいアイドルのポスターが貼ってありました。ますます本柳くんに興味を持った方はぜひ，本柳くんのホームページを覗いてみてはいかが?(http://www2h.meshnet.or.jp/~ajy/)

SPSイラストWORLD

長野県上田市　前田信也くんを採用!

今月もたっくさんのイラスト葉書ありがとうでござる。By よ～こちゃん



◀鹿児島県　P・N　かみら
１周年、おめでと～!!『初心を忘れず』なんて良い言葉なんでしょう。よ～こちゃんもかみらさんを見習ってがんばるぞ。２年目もよろしくね。

SPSな感じ3
1日後

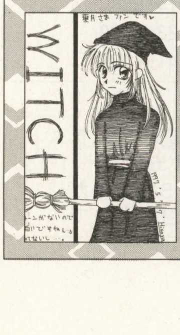
◀広島県　P・N　さだかね
コレキヨ
わ～い!!待ってました。いつも楽しい『SPSな感じ』をありがとう。次回も期待してますよ。

PUYO²
恋心
霜月まくら様へ

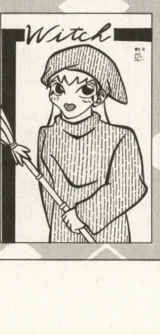
◀大阪府　P・N　榊原架威
このシェゾは『霜月まくら様へ』ですって。それから、お兄様にもよろしくね。

◀静岡県　P・N　赤石榴火
はじめまして。１年ぶりの投稿ということで…これからもよろしく!!

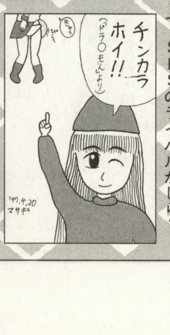
◀埼玉県　P・N　MINO
今回は気合を入れて書いてくれたようで、どーもありがとう。アルがとってもかわいく書けてますよね。



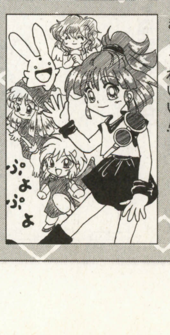
◀埼玉県　P・N　大上比砂耶
『葉月さま、ファンです』とのこと。WITCHの洋服、すごく大変だったでしょ。



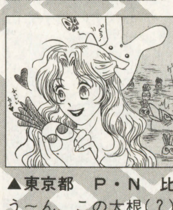
◀滋賀県　P・N　谷橋意論
このWITCH、とっても気に入っちゃいました。すごく個性的でよ～こちゃんはこういうの、好きですよ。


チンカラホイ!!
（ドラ○もんより）

◀東京都　P・N　正木柾
今年の春、就職が決まったそうで、よかったね。もしかして、SPSのライバルかしら?



◀埼玉県　P・N　あるむ
お久しぶりですね。ぷよぷよのキャラがいっぱい。みんなきぁっわいい!!



▲東京都　P・N　比呂
う～ん、この大根(?)をどのようにして食べるのかしら…。

CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル　〒540 大阪市中央区内平野町3-1-3

暑いですね！　末端加熱症のT・Aは，夏が来ると手足を冷蔵庫にほうりこみたくなります（こわいって）。…でなければ，いっそ常夏の島でおサカナとたわむれたい!!　今年こそは，何年かぶりに大好きな沖縄の海でダイビングしたり，贅沢な昼寝に身をまかせたりの夏を満喫したいなぁ…（うっとり）。……そんなわけで!!来月はこのページ，お休みしま……ウソです。おこられます。

7・8月はカプコンソフト目白押し!!なのだから。SS「バイオ　ハザード」，PS／SS「マーヴル・スーパーヒーローズ」をはじめ，イケてるソフトが続々登場!!期待しててくださいねっ！

6月発売のソフト情報！

全国6千2百万人の（増えとるやんけ！）ファンの皆様，お待たせしましたっ!!「QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡」，6/27遂にPS/SSで発売です！CS版にはオリジナル要素盛りだくさん！というのは前回お伝えしましたが，今日はその一部をご紹介します……なんと!!!「妖精・リンツのシナリオ追加!!」

全国6千…（もういいって！）の皆様，お喜びください!!ACでも要望の高かった「妖精」「リンツ」のシナリオが新たに加わりました！もう，私が言うのもナンですが，2人ともむちゃくちゃ可愛いっ!!

ACでは知ることのできなかった2人の，意外な一面，素顔にぜひふれてみてください♥…実はまだまだ「なないろのひ・み・つ♥」は隠されているのですが，それはこの次に。虹色町のあの娘たちとの恋愛ストーリー，楽しんでくださいね。

ROCKMAN A GOGO!!

PS「ロックマン バトル&チェイス」をプレイしてくれたアナタ，ロールちゃんのガッツマンのエンディング曲はもう聞いてくれましたか？「誰が歌ってるんですか？」っていう問い合わせが圧倒的に多かったのには，私達もびっくりです。…実は，カプコンサウンドチームの青木佳乃とリョージ山本が歌っているのです。(詳細はカプコンホームページをご覧くださいね！なんと，この2人は，先月ご案内した「ロックマン大博覧会」のステージでも歌ってしまいました。）そして！「CDは出ないの？」という皆さんのご要望に応えて，遂に発売が決定しました！「バトル&チェイス」CD，6/21にビクターエンタテインメントから2枚組で発売です。上記の2曲もフルコーラス，アルバムバージョンでボーナストラックで入っています。他の曲もすごくよい出来なので，ぜひ聞いてください！

連載ごった煮スペース/T・Aの小部屋

3回続いたからもう「連載」でOKよねっ♪…となんか違うところで喜んでますが，3回目です。今日は，左ではスペースが足りなかったので，夏のCS新作の発売日告知をさせてもらっちゃいま～す。

◎「マーヴル・スーパーヒーローズ」
SS：7/18，PS：8/29発売
標準価格5,800円（税別）

◎SS「バイオ ハザード」
7/25発売（初回限定有）
標準価格4,800円（税別）

◎PS/SS「ロックマンX4」
8/1発売
標準価格5,800円（税別）

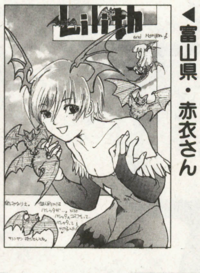
続々発売日が決定しました。お楽しみに！

さて，恒例のクイズは「なないろ」から。
Q：「なないろ」に登場する妖精の好物は？
①アンパン　②花　③ゴキブリ
クイズの答えと，住所・氏名・年齢・職業・電話番号・ご意見等を記入の上，下記宛先までご応募ください。7月7日消印有効です！

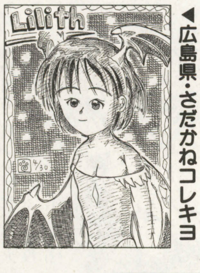
イラストギャラリー

…あまりにもイラストが大量だったので，今回は「セイヴァー」特集にしてみました。この本がでる頃には，みんなプレイしてくれてることでしょう♥

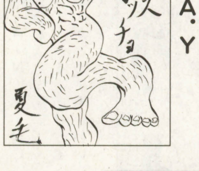
今度，キャラクター人気投票でもやってみようかなぁ。



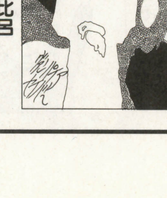
あの指使いがよく現れてます（笑）。右上のモリガンと、こーもりがラブリー♪
◀富山県・赤衣さん



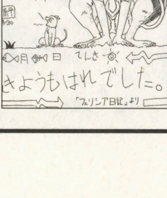
すげー可愛いリリス。メルヘンタッチがいい感じですね♪
◀広島県・さだかねコレキヨ



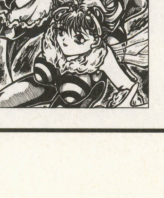
ごめんなさい、こういうの、絶対選んじゃうんですううう…これ、シリーズ化してくれないかなぁ。
◀北海道・A・Y



▶東京都・蓮樹比呂
ちょっとシックな、ガロンです。鏡って、ほんとに真実の姿を映しちゃうんでしょうか?


月 日 てんき
きょうもはれでした。
「フェリシア日記」より

▶福岡県・源平
あくびしてる時の猫って、みょーにかわいいもんです。ちなみにT・Aは大の猫（&うさぎ）好き。


ヴァンパイア セイヴァー

▶北海道・雷光戦士
新キャラ3人集ですね。あなたはどの娘が一番好きですか?

インターネット カプコンホームページ アドレス

http://www.capcom.co.jp/

カプコンソフト情報

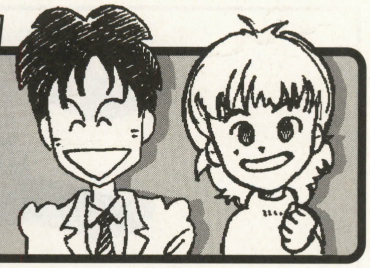
大　阪	06-946-6659
東　京	03-3340-0718
札　幌	011-281-8834
松　山	0899-34-8786
名古屋	052-571-0493
仙　台	022-214-6040
広　島	082-223-3339
福　岡	092-441-1991

CAPCOM WORLDへの質問やイラストは〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン
編集部「CAPCOM WORLD」係まで

SEGAのヘンな話題やちょっとお得な情報ならおまかせ!!

ベーセガ

マイコンBASIC
SEGA OFFICIAL
VARIETY SPACE



おたよりぞくぞく到着!!

竹崎　フッフッフッ…おたよりが来たぜ!!

みき　なんだか幸せそうですねぇ。

竹崎　しかもふたりのラジオ形式の誌面も思いのほか好評なんだ。しばらくこの形でいこうかなぁ。

みき　あのぅ…竹崎さん。

竹崎　はいはい，なんざんしょ？

みき　わたくし，じつは今回でお別れなんですよう。

竹崎　なにぃー!?　なぜ何故なぜだぁっ!!

みき　わたくし，ヨメにいくのでございます。

竹崎　そそそ…それはおめでたう。だが，確か森本は今年のはじめに結婚したはず。

みき　いよいよ，主婦業に専念するというわけです。

竹崎　そうかぁ…。めっちゃ残念やなぁ。

みき　「主婦ゲーマーみき」誕生です。

竹崎　複雑な気持ちやね。がんばってね。

みき　これからは，投稿します。

竹崎　今後の常連投稿者はキミだっ!!

みき　読者のみんなも，これからも投稿してあげてね，竹崎さんのために。

竹崎　来月から誰をいけにえにして，このコーナーを続けようかなぁ。

みき　「新人ゲーマー奈美」さんでしょう。

竹崎　では，ゲーマーみきさんから最後のごあいさつをいただきましょう。

ゲーマーみきのおきみやげ

というわけで，本当に急で申し訳ないのですが，今回でベーセガとお別れです。長いような短いような，でもって〆切がいつも急にやってきて，担当のOさんに迷惑をかけていたような…，ごめんなさい。私が抜けてもベーセガは続く。竹崎さんがんばって。

じゃあ，最後に引き出しから見つけたベーセガ向きのとっておきのものをプレゼントしましょう。なつかしの『星をさがして…』です。私が開発に関わった大切なソフトです。しかも新品です。1本だけ，いまだにお家にマーク3かマスターシステムを持っているという方で，希望ありましたら下の住所にハガキを下さい。(いる？　いない？)

何でこんな古いソフトの新品がここにあるのか？　それは，いつだったか秋葉原で1本100円で売っていたのを買って来てくれた人がいたからだよっ！　しかも，カートン（ソフトが束で入っている箱の単位。このソフトの場合10本）で買っても値段が変わらない店もあったそうな。うっうっうっ。お母さんは悲しいよ。丁寧にレシート付きで買って来てくれてありがとうね。○クナリ君。

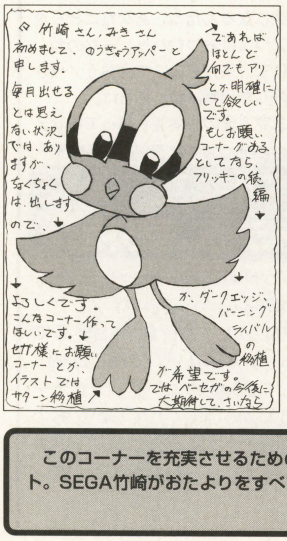
このなつかしくも恥ずかしい，けどサウンドは「絶品」と固く信じているソフト，まだ遊んだことのない方，ぜひチャレンジしてみて下さい。じゃ，本当にみんなありがとうね。

ちょっとおたよりを紹介します

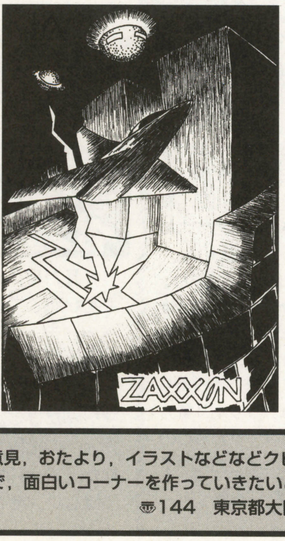
というわけで，ゲーマーみきは去ってしまった。本当に幸せになってくれ。投稿もしてくれ(笑)。さて，竹崎です。今月はおたよりをたくさんもらっちゃったので，バンバン紹介しちゃおう。

まずは，**すがあきひろさん**。この1か月の間になんと6枚もハガキを送ってくれました。サンキュー。しかも，ベーマガの表紙がベーセガに乗っ取られるデザインまで書いてくれました。これは，すごいので，来月号で紹介しちゃう予定。すがさん，テレカを送りたいので，あてさきをご連絡くださいね!!

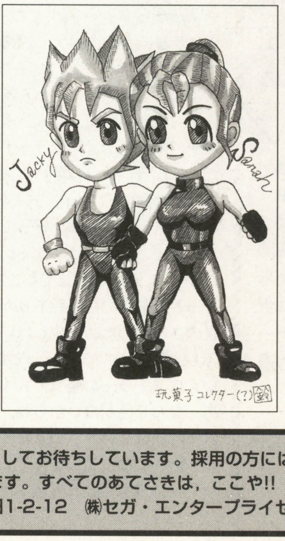
京都府の**てぃりすさん**からは，こんな問い合わせがありました。「よく懸賞雑誌などにサターンのゲームの販促用テレカのプレゼントが載っていますが，あれって発売するソフト全部に作ってるのですか？　非売品なので私もがんばってハガキを何枚も出しているのですが，一度も当たったことないです。今度，今まで出た非売品テレカ一覧をベーセガ誌面で紹介してほしいです。きっと凄い数なんでしょうネ」実は，テレカを作って懸賞雑誌等に記事を仕込むようになったのは去年の秋頃からで，今までに約15種類，それぞれ400枚くらいを製作しています。このベーセガでハガキが採用された方にもこのテレカを送ってるんですよ。はじめて当たりましたね(笑)。


☆竹崎さん，みきさん
初めまして，のうぎょうアッパーと申します。
毎月出せるとは思えない状況ではありますが，ちょくちょくは，出しますので，↓
↓
よろしくです。
こんなコーナー作ってほしいです。↓
セガ様にお願いコーナーとか，イラストではサターン移植↗
であればほとんど何でもアリとか明確にして欲しいです。
もしお願いコーナーがあるとしてなら，フリッキーの続編↓
↓
か，ダークエッジ，バーニングライバルの移植
が希望です。
では ベーセガの今後に大期待して，さいなら

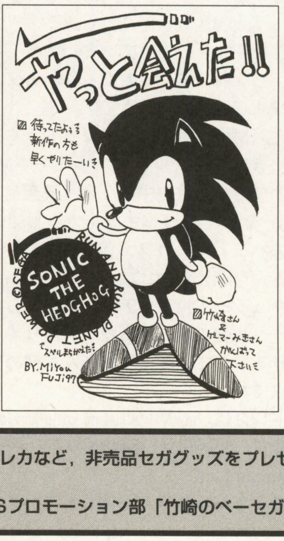
愛知県名古屋市・のうぎょうアッパー
僕はパワードリフトを出してほしいのだ



静岡県焼津市・松本健一
うわー、なつかしいザクソン!!


Jacky
Sarah
玩菓子コレクター(?)

千葉県柏市・鈴風
すごくかわいいイラスト、ありがとう!!


やっと会えた!!
□待ってたよぅ
新作の方も早くやりたーい
SONIC THE HEDGHoG
RUN AND RUN. PLANET POWER ©SEGA
でスペルまちがえた
□竹崎さん＆ゲーマーみきさんがんばって下さい
BY. MiYou FUJi97

大阪市・富士美優
そーなんですよ。6月20日はソニックで遊ぼう！

このコーナーを充実させるための，ご意見，おたより，イラストなどなどクビを長くしてお待ちしています。採用の方には特製テレカなど，非売品セガグッズをプレゼント。SEGA竹崎がおたよりをすべて読んで，面白いコーナーを作っていきたいと思います。すべてのあてさきは，ここや!!

〒144　東京都大田区羽田1-2-12　㈱セガ・エンタープライゼス　CSプロモーション部「竹崎のベーセガ」係

コナミ流。

■コナミ株式会社　〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1■

JR板橋駅から都営地下鉄新板橋駅に乗り換える途中にあるとんこつラーメンがうまい！「てんつくてん」って名前のお店だったか？違ったか？お近くにお立ち寄りの際にはぜひ一度お試しプリーズ！カレーもうまいよ！と，まああまり関係ない話をマクラに，つかみとしてはちっと弱い気もするが，とにかく今月もGO！

ラジオ班からのお知らせ

文化放送ラジオをお聴きの皆さん，いま『CLUB db STATION』という番組をやってます（土曜日深夜０：00～０：30)。コナミキャラやコナミレーベルアーティストが盛りだくさんの30分です。４月は「ワルモンMONMONパラダイス」（ついに「ツイパラ」から番組として独立！)，５月は「究極パロディウス」ってのをON AIRしていたのですが，６月からはオリジナルのインターネットサスペンス「クリック＆デッド」がスタートします。

2001年のネット社会を舞台に，様々なコンピュータ犯罪に立ち向かう特殊捜査チームを描くラジオドラマ。ベーマガ読者の皆さんには，ぜひ聴いていただきたい作品です。

主演は，あの金月真美。史上最強の完全無欠の女子高生とはまた違った魅力のオトナの女に挑戦だ！若手声優の急上昇株，桑島法子ちゃんの演じるパートナーもポイント。彼女は番組パーソナリティもつとめてくれます。

とにかく一度お試しプリーズ。

関西地区の人はラジオ大阪，(日)24：30～25：00でお楽しみください。

流石野の言い分
またなのネ編

全国190万８千人の「ときめきメモリアル大好き野郎ども」のみなさま♡

いや～，またまた「月刊ときメモ」の，シリーズ継続が決定しました。コナミ始まって以来の18枚シリーズになる訳ですが，流石野もまさか，ここまでこのシリーズが続くとは思ってなくて，現在あわてて若手アシスタントを訓練中です。しかしこのシリーズもともと６枚で終わりのハズだったんですよ。ときメモにかかわってはや３年，いまだにメモラーの方々のパワーには驚かされます。さて，今月の「月刊ときメモ」の内容を少々……。今月はやっぱり，ベストソング，ベストキャラ投票の結果発表がメインですね。投票総数はなんと２万１千48票っ!!当初５千票ぐらいの投票数を見込んでコナミミュージックは大パニック，嬉しい悲鳴がホントの悲鳴へと変わっていったのでした(笑)。集計が終わったのは収録日の早朝，でも間にあって良かった。またこういった企画をやりたいと思います（←こりてない）ので，お楽しみに。

アヴェ

い～っぱいご飯を食べると，眠くなっちゃいます。でも，眠るとお腹がへっちゃいます。ということは，寝てばかり……。そんなフワフワな一日を夢見てCDを制作しつづける，ここコナミミュージック。こんにちは。私がアヴェです。あ，どうも。あ，そんなに見ないでくださいよ。緊張してしまいますぅ。

ちょっと聞きたいんだけど，DTM（君のまわりのナウなヤングはもう始めているかもしれないゾ）ってなんだかわかる？デスクトップミュージックの略称なんだよ。パソコンやMIDI音源なんかを使って音楽しちゃおう！といったものの総称かな。で，これがおもしろいのなんのって。伝わらないかなぁ，この気持ち。ん～ん，それじゃまず聴いてもらいたいのがMIDI collectionなのね。……あ，もう聴いてくれたんだ。ありがとね♡じゃ，わかったよね。今度はそのCDをパソコンのCD-ROMドライブへ入れてみよう（ただし，マルチセッション対応CDドライブ必要)。見えた，見えた。MIDIデータが入っているぞい。（超ステキな壁紙データも）このMIDIデータがあれば，君の家でも(音源があれば）CDと同じ音が再生できるんだね。さらに，自分なりに音を変えたりすることもできるし，楽器の弾ける方はその楽器だけ自分でなんてこともできるんだよ。収録の30曲の中には，数々の打ち込みテクニックが詰まっているから，DTM初心者の君には良きバイブルとなること請け合いだ。もちろん，達人の君も大満足さ。……あれ，まだ聴いてないの？CDショップはまだ開いてる時間だよ。日が暮れる前に，ゲットじゃ！ゲット！

音楽って誰のものかな。それはきっとあなた自身のもの。とっても個人的なものなのね。単なる音の波が，あなたの耳で翻訳されて音楽になる。だから感情や記憶や環境によって同じ音でも，違う音楽になるんだね。あなたにピッタリの音楽を届けられたらアヴェはおつむハッピーなのね。

そんなわけで，来月もここで会おう！（さゆ鈴のお許しが出ればね）さらば。

P.S. ご意見＆愛のお葉書も待ってるぜ！

インターネットラジオ db-FMからのお知らせ

コナミホームページ内のインターネットラジオ局〈db-FM〉に，いつも本当に沢山のアクセスありがとうございます。時間によってはちょっと混み合って，聴きづいらこともあるようですが，現在対策を練り中ですのでいましばらくお待ちください。ちなみに午前４時ぐらいから夕方５時ごろが比較的聴きやすいようです。

現在放送中の番組は，ラジオドラマ「もっと！ときめきメモリアル」「ツインビーPARADISE」，ラジオでも絶賛放送中の「金月真美MOONLIGHT LIPS」，そしてdb-FMオリジナル番組の「長沢ゆりかのハートフルカフェ」，パーソナリティに菊池志穂さんを迎えた「カウントダウンdb」，それからイレギュラーで特番をアップデイトしたり，コナミレーベル発の新曲が試聴できたりするコーナーもありますので，おなじみさんも初めての人も遊びに来てね。

アドレスは，http://www.konami.co.jp/kme/db-FM/

ご意見，ご質問や，各番組あてＥメールは，db-fm@konami.co.jp

まで，じゃんじゃんお待ちしています！

さゆ鈴のひとりごと

まったく！素直に感想が聞きたいって言えばいいのに。そうなのよ。MIDI collectionてパッケージが特殊だったからアンケートハガキが入ってなかったじゃない？だからフィードバックがほしいらしいの。聴いた人はぜひ，上記のコナミ流の宛先まで感想を送ってください。お待ちしてます。お礼はさゆ鈴の愛，ということで。え，そんなもんいらん？はあ，失礼いたしました。

そんなこんなで，先々月高飛びをしたさゆ鈴なのですが，南の島ではメトラートリオ（誰かわかったあなた。話が合いそうね♥）に大遭遇で超幸せって感じでまだその余韻で３cmくらい浮いています。青い空，白い海，メトラートリオ♥って感じ。さゆ鈴は思うのだが，きっと前世ではすごくいい人だったに違いない。だから，こんなさゆ鈴でもこんなに幸せになれるのよ，きっと。前世のさゆ鈴ありがとう!?今のさゆ鈴も，後世のさゆ鈴のために少しはいい人にならなくちゃ，ね。でも，頭皮が向けてちょっと痛くてかゆくて大変。そういえばメトラーの裕貴くんも灼けて大変そうだったなあ。なんせ色が白いからね，彼ってば（ウットリ♥)。おっといけない，このままではハートマークだらけのコーナーになってしまうぞっ。壊れてしまう前にバイバイッ！（もう壊れてますけど……by アヴェ）

コナミレーベル インフォメーション番外編

６月21日に長沢ゆりか姉のニューシングル「さんざんな恋しても（KIDA7627)」が発売になります～パチパチ。この曲はFM香川，FM徳島，FM愛媛で放送中の「ドクターハックルベリー」でゆり姉がパーソナリティを担当してる番組のエンディングテーマなんだけど，四国の人！聴いてくれてるかなあ？大人への階段を上り始めたキミや大人になりたいあなた，さらに大人になってしまったあなたに，聴いてほしい，ぜひ。

TG ステーション

シリーズ第２弾!!シミュレーションRPG「ファーランドサーガ 時の道標」絶賛発売中!!

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATY
株式会社テイジイエル
〒530 大阪市北区松ケ枝町1-3 高栄松ケ枝ビル

速報!!

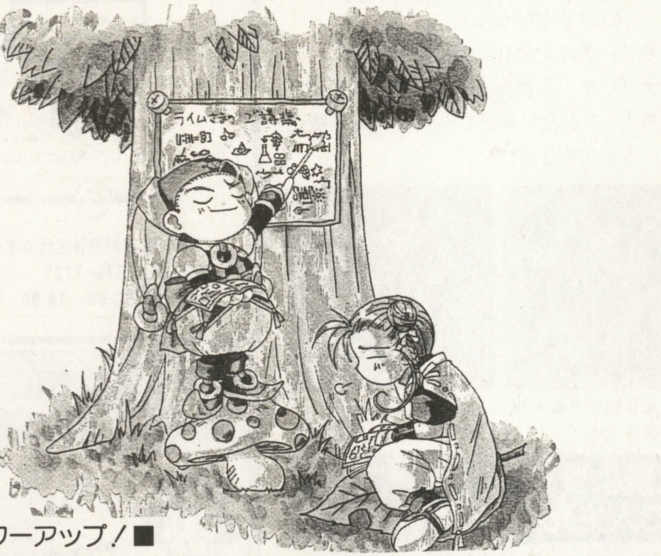
あの育成RPGが，帰ってくる？

「魔法使いになる方法2」（仮）

続編，鋭意開発中！

「魔法使いになる方法」が発売されてはや１カ月がたちました。
みんな，プレイしてくれたかな？

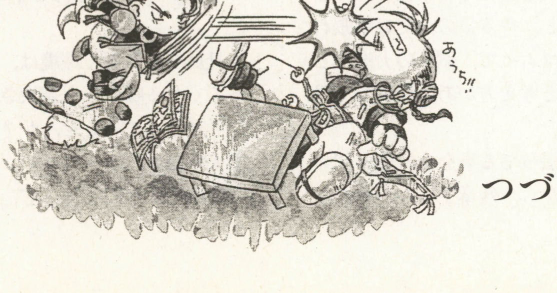
このゲームをプレイしてくれた方，まだプレイしていない方にも耳寄りなお知らせ！
そう，実はもう既に「魔法使いになる方法」続編は開発スタート！しちゃったりしているのです。



■調合方法がパワーアップ！■
お手軽，カンタン魔法調合法や，直感で出来ちゃうけど，何が出て来るか解らない……
ほか，全４種類の調合方法を導入します。
もちろん，魔法だってパワーアップしているぞ！

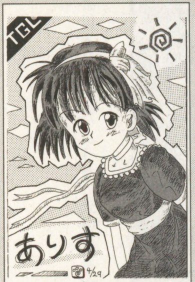
■あの，分厚い魔法の本が…■
えーっと，この触媒は…パラパラパラ…
この魔法の作り方は…パラパラパラ…
分厚い本に頼らなくても，もう大丈夫！
今回「魔法の本」はゲーム中に入っちゃうのです。

もちろん，個性的な登場人物やアクの強いモンスター達も沢山登場するぞ!!

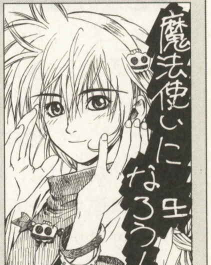

きりきり
作らんかい！
べち…
あうち!!

つづく？？

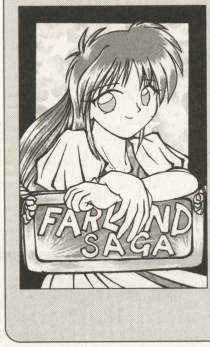
今月のイラスト



◀東広島市　さだかねコレキヨ
かわゆいアリスちゃんですね
さだかねコレキヨ，君は男かい？女かい？　教えてくれ？
by　まーご（編）



▶東京都　村田オレンヂ
魔法使いになる方法２もよろしく！どうして村田オレンヂなのかな？
細かいタッチでなかなかGOOD!!



◀香川県　NULL
コメントにファーランドサーガのサターン版が出たらいいのに……って書いてあったけれどももしかして出るかもしれないよ！

インターネット ホームページ

いよいよTGLも，ホームページを開設したぞ!!
内容も，どんどん充実していくので，こちらもよろしく!!
URL http://www.tgl.co.jp

スタッフ募集のお知らせ

当社ではゲーム開発スタッフ及び営業のアルバイトを募集しています。詳細は当社担当までお問い合わせください。
職　種：アニメーター，グラフィック，プログラム（家庭用ゲーム機，制御系経験者可）シナリオ，ハードウェア，営業
連絡先：06-354-8721（代）
　　　　総務部　中島
勤務先：大阪北区（南森町）

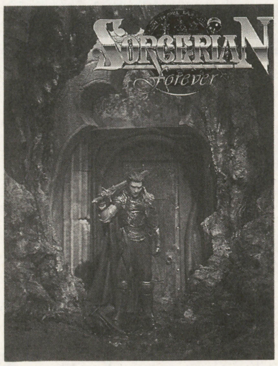
Falcom® NEWS EXPRESS

日本ファルコム株式会社
〒190東京都立川市曙町1-14-13
TEL0425-27-6501(代)
FAX0425-28-2714

スタッフ募集中
採用担当BFN7係
http://www.falcom.com/

『ソーサリアン forever』6/27発売！

CD 3 枚組で，ソーサリアンワールドにハマれ，ハマれっ！



◀異世界に入り込んだような、不思議な感じ…。

坂っち「どーしたの？難しい顔しちゃって」

ヤナ「…どーぅしても赤字の面があるの」

坂っち「…また『ロードモナーク Pro』かぁ」

ヤナ「だって。絶対どうにかできるはずよ！」

坂っち「はいはい，がんばんな。でもたまには違うゲームもいいよ。続報教えたげる『ソーサリアン FOREVER』の」

ヤナ「え！じゃ，ついに？」

坂っち「プレミアム版が先行発売されま～す」

ヤナ「やったぁ！もちろん即買いよっ。で，特典は？当然何かつくよね？」

坂っち「今回はすごいよ～。ゲームだけじゃなく，奇麗なイラストがぎっしりのCDでしょ，ノリノリかっこいい曲がたっぷり聞けるCDでしょ」

ヤナ「う，うれしすぎるかも…。ゲームやってー，息抜きにイラスト眺めてー，寝る前は音楽CDを聴く…そうすれば夢の中までソーサリアン！なんて極楽なのぉ～」

坂っち「まだまだ。とどめは100ページにも及ぶ，読みごたえたっぷりのハンドブックよ！」

ヤナ「えぇ？聞いてないぞ～。それヤナにくれるんでしょうね？ヒント係だから，やっぱり手元に置いときたいし」

坂っち「あれぇ？だって買うんでしょ？」

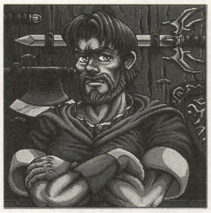
ヤナ「うん。だけど家に１冊，会社に１冊。これは基本だもん」

坂っち「…あんたは立派だよ」

ヤナ「いや～，褒められると照れるよ」

坂っち「…こんなにお徳で9800円，通信販売も受付中よ」

▲こんな強そうなヤツらが次々と…！

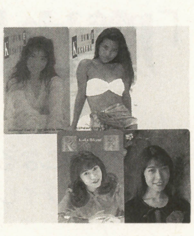


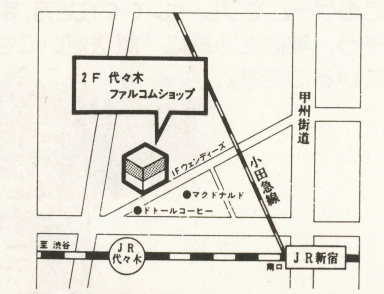
▲たくましいshopのおっちゃん（おにーさん!?）

代々木ファルコムショップでオリジナル特典をゲット！

■「ソーサリアンforever」購入予約の方に，ショップオリジナル特典を企画中！何が付くかは，お楽しみにね！詳しくは，ショップまで。

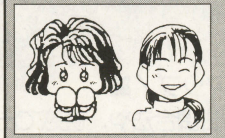
■声優さんグッズが，ファルコムショップでも手に入るよ。テレカ・生写真・CD・ポスター等など，ショップをのぞきに来てみよう！




2F 代々木
ファルコムショップ
甲州街道
1Fウェンディーズ
小田急線
●マクドナルド
●ドトールコーヒー
至 渋谷
JR
代々木
南口
JR新宿

〒151 東京都渋谷区代々木1-37-2 ショーAビル2F
TEL03-3379-7723
営業時間10:00～18:00　毎週水曜日定休日

ヤナと坂っちにホームページでも会えるよ！



このページには載せられなかった，２人の談話の続きをたっぷり読めちゃうかも。読み応えは保証付き。ベーマガ片手に，増えてる部分をチェックしてみて！

～ある日の無駄話風景より～
恵み，恵まれた環境のファルコムで人生充実間違いなし！

ヤナ「ねぇ，この間雑誌に，『ゲーム会社の仕事場のイメージは？』ってアンケートで，ユーザーの答えは『乱雑，不潔，狭い，連日徹夜』って意見が上位をしめてたんだって」

坂っち「うわっ，すっごい環境悪そう」

ヤナ「ねぇファルコムは違うよね」

坂っち「うん，私たちは恵まれてる。必要な資料がすぐ使えるように整頓されてるし，機材も使い放題。個人スペースも，広くて仕事しやすいもん。服装も最近のクリエイターは，おしゃれな人多いけど，スーツ姿でパリっとしててさっ，髪型は自由だし」

▲坂っち

ヤナ「うちのネクタイ着用のスタイルは，プロって意識の現れなんだよ。“ネクタイしてる時は仕事，してない時は遊び”って。みんなゲームが好きで仕事にした人たちの集まりでしょ。だから，たとえテストプレイの仕事でもちゃんと区別するって意味があるんだ」

坂っち「へぇ～，全然知らなかった～」

ヤナ「それに，自分のペースで仕事ができるって利点も，うちの環境の中ではずせないポイント！仕事の進め方も自分で計画的に実行し，期限までに努力を重ね，残業も自主的に決め，より良いものを創っていく」

▲ヤナ

坂っち「ある意味でそれは，しっかりしないと自分の首を締める厳しさがあるけど，やる気の分だけ頑張れる，ファルコムって，個人の力を出しやすい環境と考え方があるなぁって思った」

ヤナ「うん，頑張ってる事を会社側も認めてくれてるから，残業手当もちゃんともらえるんだと思うし…。でっ，今日は，坂っち残業するの？」

坂っち「うん，もう少し頑張るのだ」

ヤナ「そう，頑張るのはいーけど，遅すぎないよーにね。痴漢に会っちゃうと恐いぞ～」

坂っち「それは，いや～。やっぱり，帰ろ～っと」

ヤナ「……。(なんて単純なんでしょ～)」

社員を取り巻く環境は，こんな２人も見守ってくれる暖かさと寛大さがあります。あなたも加わってみませんか？
求人情報は，ホームページに掲載中。
（印刷物はBFN7係まで，ハガキで請求）

第48回 マジカルステーション

〒651 神戸市中央区葺合町馬止1-10マジカル　魔法株式会社
☆魔法株式会社ホームページURL　http://www.mahou.co.jp

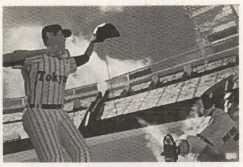
こんにちは，ECEです。この1月で「みずぴょんがいなくなって悲しい」というお手紙をたくさん頂きました。先輩は人気があったんですねぇ。僕も頑張りたいと思ってますが，男はイヤ？

今月は，魔法からのお知らせがたくさんあります。会社的にはいいことですが，ECE個人的にはお手紙に対する返事などを書くスペースがなくなって，ちょっと悲しいです。手紙はすべて目を通してますので，マジステに対する提案，魔法に対する要望などなんでもお寄せください。こうみえてもECEの本業はゲームプランナー（の卵），読者のみなさんの意見はちゃんと開発に生かします。もちろん紙面でも紹介したいですね。

『甲子園V』が出ました

5月16日に発売されたプレイステーション専用ソフト『甲子園V』，みなさん遊んでいただいてるでしょうか。魔法初の完全3Dポリゴンゲームだったので開発もたいへんだったそうです（僕がまだ入社していなかった頃の話なので，その辺の苦労はよく知りませんが）。

そこで，「完全3D」を証明する裏技を紹介します。自分が守備側のとき，投球後セレクトボタンを押しながらいろいろ操作をしてみます。すると，まぁすごい，視点がいろいろ変わるんですねぇ。これも，全選手から，ボール，球場まで全部ポリゴンが作っているからこそです。ただし，この技を対戦プレイで使った際の人間関係の崩壊に関して，弊社は一切責任をとりません。



タイトル　　：甲子園V
対応機種　　：プレイステーション
価格　　　　：5,800円（税別）
プレイ人数　：1～2人
メモリカード：2ブロック必要
ジャンル　　：スポーツ＆シミュレーション

緊急速報！ セガサターンで『激突甲子園』

お待たせしました。大好評高校野球シミュレーションの『甲子園V』シリーズが，ついにセガサターンで『激突甲子園』となって登場。

もちろん，怒涛の4089校収録。もちろん，迫力のモーションキャプチャリングされたフルポリゴングラフィック。そしてもちろん，発売日は高校野球の盛り上がる夏!!

地元神戸から全国のサターンユーザーに，熱い甲子園の風をお届けします。

タイトル　　：激突甲子園
対応機種　　：セガサターン
発売日　　　：97年夏
価格　　　　：5,800円（税別）
プレイ人数　：1～2人
ジャンル　　：スポーツ

『花火職人になろう！』が新しくなる

大評判の打ち上げ花火シミュレーション『花火職人になろう！』がこの夏，二つの新パッケージにリニューアル。より深く遊びたい人，もっと気軽に遊びたい人，それぞれのニーズに応えます。さて，その詳しい内容を説明しましょう。

『花火職人になろうの豪華版』には，ついに仕掛花火が！　これで，ナイアガラの滝や某有名蚊取線香メーカーのCMも作れます。ほかに，待望のスクリーンセーバー作成，さまざまな効果を凝らした背景，マルチメディア花火事典，30曲満載の音楽CDなど，まさに豪華のひとこと。7月18日に定価11800円で発売です。今までの『花火職人になろう！』を持っている人も，アップグレードサービスを実施しますので安心してください。

手軽に花火を体験したい人には，8月8日に『花火職人になろうの普及版』のタイトルで，以前の『花火職人になろう！』そのままに，更におまけを追加して，7000円で発売。

昼に甲子園を体験し，夜に花火大会を開催する。今年の魔法はみんなの夏を演出します！

タイトル：花火職人になろうの豪華版
対応機種：Windows95（CD-ROM）
発売日　：7月18日
標準価格：11,800円（税別）
ジャンル：花火シミュレーション

タイトル：花火職人になろうの普及版
対応機種：Windows95（CD-ROM）
発売日　：8月8日
標準価格：7,000円（税別）
ジャンル：打ち上げ花火シミュレーション

☆まじかる・あーとぎゃらりぃ☆

◆今月号のお題「ドラゴン」

今月のお題は「ドラゴン」。個人的に好きなドラゴンというと，某“五つの星の物語”のドラゴン。あれはかっこいいですよね。

今月の金賞は雷光戦士さん，銀賞は那飛鳥秀之さん，抽選での当選者はゆうちょさんです。この3人の方には特製マジカルテレカを差し上げます。

◆9月号のテーマ

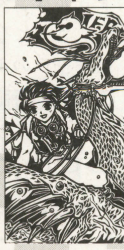
さて，今月募集する9月号のテーマは「召喚士・サモナー」。知っているとは思うけど，悪魔や精霊，モンスターなどいろいろなものを呼び出す方々のことです。呼び出した“もの”も描き込んでほしいっす。締切は7月10日頃です。

次号のまじぎゃらは，「ねこ」の発表です！

〈イラストを送るときの注意〉

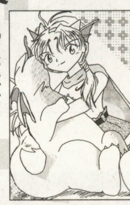
1）自分の住所・氏名・ペンネーム・イラストに描いたキャラクターの名前を書く。
（プロフィール等も書き添えて）
2）上記住所マジカルアートギャラリー係（略してM.A.G.係）宛に送る。まとめて送るときは封書がおトクです。
3）イラストは，ハガキサイズの厚手の紙に描く。薄いのは，ダメ。あと，名前がなかったり，切手が貼っていないものがときどきあります。必ずポストに投函する前にもう1度確認！

ゴールドドラゴン賞



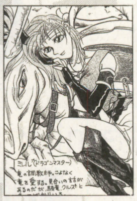
◀雷光戦士

『シー・アス』少年の名前は「グレイス」。このイラストは葉月さんに捧げるそうです。葉月さん見ていますか？



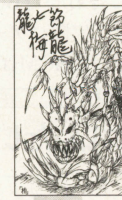
▲ゆうちょ

『レモン』ドラゴンナイトの「ラステア」ちゃんはドラゴンとのハーフですか？


ミレル（ドラゴンマスター）
竜の調教師。こよなく竜を愛する。見合いの話があるのだが，騎竜，クルスと

▲萩小笹

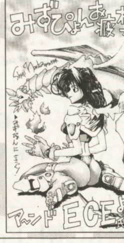
「クルス」マスターの「ミレル」は見合いを蹴って，竜をこよなく愛す。



▲柏うどん

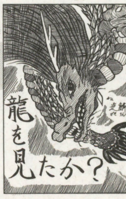
『龍七節・梅龍』牙状の鱗を持っているドラゴン。細かい設定があるんだけど載せれず残念。

シルバードラゴン賞


みずぴょんお疲れサマでした！
▲みずぴょんにささぐ！
アンド ECEよろしく！

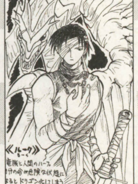
◀那飛鳥秀之

『石截龍（スージーロン）』龍使いの女の子は「アイディーン」。ECEの名字は那飛鳥さんの言うとおりです。やっぱりすぐばれたか。



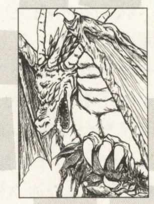
▲かみら

『？？？』ホントの龍を見るなら長崎へ行きんしゃい、だそうです。


《ルーク》
竜族と人間のハーフ。自分の命が危険な状態になるとドラゴン化してしまう。

▲蒼馬

「ルーク」普段は前に見えるような人型だけど、危険になるとドラゴン化。



▲あるむ

『？？？』本当は先月の「モンスター」に送られてきたんだけど、今月においといたんです。

6月21日，何かが起こる！

㈱ポニーキャニオン
〒104 東京都中央区入船2-1-1
住友入船ビル10F

CD¥2548(税込) 97.6.4 ON SALE

NEO・GEO DJ STATION SPECIAL ラジオドラマ編／SNK

予安，氷上のゲムドライト　放送局拡大！
すでにご存じの通り，ゲムドラナイトの放送は毎週日曜，つぎの放送局でチェック——東京放送，北海道放送，毎日放送，RKB毎日放送。

インタラクティブラジオドラマ第８弾はシリーズ初の全編ギャグ満載「ネオジオDJステーションラジオドラマ編」。もとはサイトロンから発売の，そのドラマ部分が非常に好評で「ぜひドラマCDを作ろう！」ということになった次第。今回は一貫したシナリオではなく，１トラックに一つの短編ストーリー。なんと特別声優(？)として，実在のSNK宣伝マンの中村＆梅本さんも出演！　これも聞きどころです。さあ，暴走するキャラクターたちの倒錯の笑いにあなたはどこまで耐えられるか？

CD¥2039(税込) 97.6.18 ON SALE

TECHNODERUCK/O.M.Y.

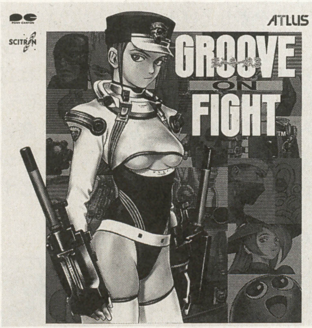
TECHNODERUCK
O.M.Y.SUMMER LIVE 97 決定！
上のタイトルにも書いたとおり，6月21日（土）東京・渋谷のON AIR EASTにて——。
OPEN18:00/START 19:00入場料￥4500(税込)
グローバルエンタープライズ／03-3496-1341

これぞモノホンのYMOのパロディ！　メジャー第１弾，彼らの通算４枚目にあたる本作「テクノデリュック」は，原典にあたる某「テクノデリック」と某「BGM」からのセレクトだ。ますますディープに本格的にYMOをパロっているのだが，嫌味でないのは彼らの中にYMOに対しての尊敬の念と愛があるからだろう。「わかる人にだけわかってもらえればいいもんネー」の精神が基本にあって，さらにその上テクノポップ，コンピュータミュージックの原点としても，今世代に新鮮な驚きを与える作品になった。乞うご期待！

CD¥1529(税込) 97.6.18 ON SALE

GROOVE ON FIGHT/ATLUS

作曲のでんちゅう氏日く「いままでの格ゲーにないタイプの楽曲を考えるとこうなってしまう」。白熱する頭主決定戦を盛り上げるBGM，ポプラ，レミのキュートボイスなど曲調のバリエーションがさらに豊富になりました。つまり今回のメインBGMはキャラクターのテーマではなく背景に合わせたBGMになってるってわけ。実際にゲームで聴くと違和感のない名BGMばかりです。



CD¥2548(税込) 97.6.18 ON SALE

D-XHIRD/TAKARA

本作の聴きどころは，キョーレツな個性のゲームオリジナルサウンド全曲——これをオリジナルマスターからリマスターへ。そしてカレン役の声優・藤巻恵理子による名主題歌「こころのナイフ」のゲームヴァージョン(ナレーション入りだ！)に加え，新録音のフルサイズ及びインストゥルメンタル・ヴァージョンを収録。さらに登場シーンのジングルに14キャラのボイスもあるでよぉー。

CD¥2548(税込) 97.6.18 ON SALE

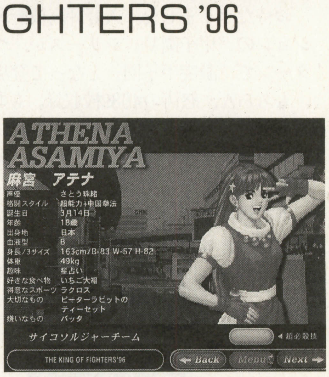
初恋ばれんたいん/family Soft

オリジナルコンポーザーがCDのために，ゲーム収録曲から厳選した10曲をフルアレンジ！　さらにオープニング（歌：茶山莉子）＋エンディング（歌：静木亜美）をフルコーラスで完全収録！　そしてゲームと同じオールスターキャスト，メインの日高のり子をはじめ11人の声優によるミニドラマ４編も追加した豪華アルバム。ワイワイと賑やかでハッピーなメモリアルな永久保存版です。

CD-ROM¥6800(税込) 97.6.18 ON SALE

THE KING OF FIGHTERS '96 PERFECT FILE

格闘ゲームでNo.1の人気を誇ってやまぬ「ザ・キング・オブ・ファイターズ96」が１枚のCD-ROMに凝縮された！　内容は●設定原画集●全オリジナルサウンド収録＋スペシャルシステムサウンド●全キャラクターパーフェクトファイル（超必殺技を再現）●25点のオリジナルイラスト収録●オリジナルスクリーンセイバー２点／マウスパット付き！

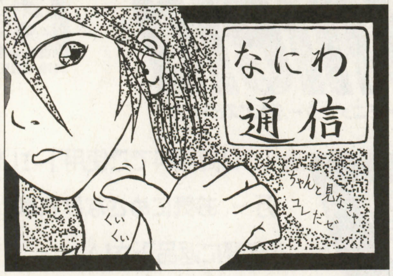


ATHENA ASAMIYA
麻宮　アテナ

声優	さとう珠緒
格闘スタイル	超能力＋中国拳法
誕生日	3月14日
年齢	18歳
出身地	日本
血液型	B
身長／3サイズ	163cm／B-83 W-57 H-82
体重	49kg
趣味	星占い
好きな食べ物	いちご大福
得意なスポーツ	ラクロス
大切なもの	ピーターラビットの ティーセット
嫌いなもの	バッタ

サイコソルジャーチーム

CHECK! Book Mark!　URL:http://www.scitron.co.jp/



タイトル・イラスト：鹿児島県・かみら
タイトル冠文：大阪府・微風木影

ベーマガ革命
なにわ通信

PRESENTED BY マイコンソフト

ADDRESS●
〒530 大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F　電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社　なにわ通信係

かしら，かしら，お元気かしら？
えー，こんにちは，暁です。
早速ですが新製品のご紹介です！

XVGA-2ついに発売？

随分前に一度ご紹介しましたが，当社ではパソコンの画面を家庭用のテレビに表示するための装置，ビデオ・スキャンコンバーター「XVGA-1V」の後継機である「XVGA-2」の開発を行なっておりました。この度，開発が無事終了したため，改めてご紹介させていただきます。

開発の経過

XVGA-2の開発期間は，とにかく長かったです。

企画がスタートして完成まで，約1年半もかかりました。その間，幾度となく仕様変更や調整を繰り返し，一時は，発売が中止されるのではないかと危ぶまれました。

しかし，何とか今年の4月上旬にマスターアップが完了したのです。

パソコン画面をテレビに映す

この度発売される「XVGA-2」はビデオ・スキャンコンバーターと呼ばれる装置で，パソコンの画面を家庭用のテレビの映像信号（NTSC）に変換するものです。

この装置を使用すれば，ビデオ端子やS端子付きテレビでパソコンの画面を見ることができるのです。

……とまあ，ここまでは今までにもマイコンソフトから同じような商品が発売されていますので，皆さんも別に驚かれないでしょう。

「XVGA-2」のすごいところは，XGA(1024×768ドット）の画面にも対応できることです。

今まで当社から発売されていた「XVGA-1V」はVGA(640×480ドット),「XPC-2」はSVGA(800×600ドット)以下の画面にしか対応していませんでした。

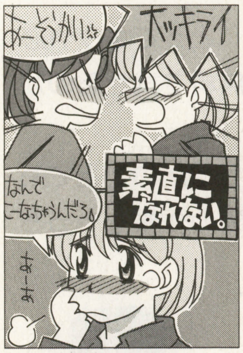
価格は，予価248,000円(税別)……私の給料じゃちょっときついか(笑)。これでも同レベルの商品と比べると安いそうです。「XVGA-2」は，パソコンの画面を大画面のテレビに表示できますので，一度にたくさんの人にパソコン画面をみせたいときに便利です。会社内でのパソコンを使ったプレゼンテーションや専門学校などでのパソコン実習で，活躍することでしょう。

でも，なにわ通信を読んでいる方で，買われる方がいらっしゃるかもしれませんので，一応紹介させていただきました。

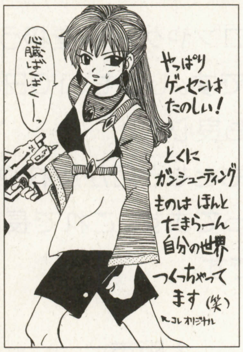
発売は，今のところ7月か8月となっています。

カタログのご請求は，電波新聞社・販売部かマイコンソフト社までお願いします。

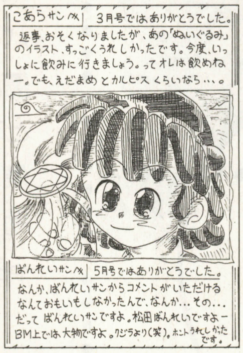
ありがたいおハガキのコーナー


ホッキライ
あーもうかい!!
素直になれない。
なんでこーなっちゃうんだろ。
あーあ

宮城県・丹波屋又蔵
今度は痴話喧嘩ですか？
女の子の表情がとても良いですねえ。怒った顔がまた可愛らしい。

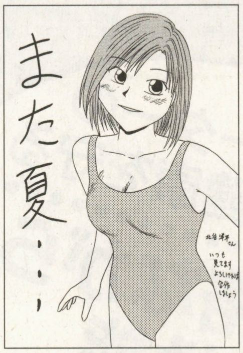

やっぱりゲーセンはたのしい！
とくにガンシューティングものは ほんと たまらーん
自分の世界つくっちゃってます（笑）
心臓ばくばくー っ
↖コレ オリジナル

徳島県・早蕨しをん
自分の世界をもっと絵にしてみるといいかも。ところで「心臓ばくばくーっ」って表現がいいですねえ！

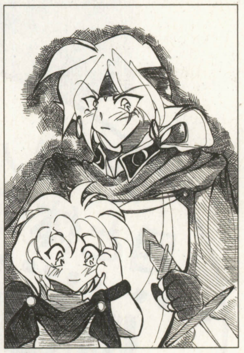

こあらサンへ　3月号ではありがとうでした。
返事、おそくなりましたが、あの「ぬいぐるみ」のイラスト、すっごくうれしかったです。今度、いっしょに飲みに行きましょう。ってオレは飲めねー。でも、えだまめとカルピスくらいなら…、。

ばんれいサンへ　5月号ではありがとうでした。
なんか、ばんれいサンからコメントがいただけるなんておもいもしなかったんで、なんか…その…だって ばんれいサンですよ。松田ばんれいですよー BM上では大物ですよ。クジラより(笑)。ホントうれしかったです。

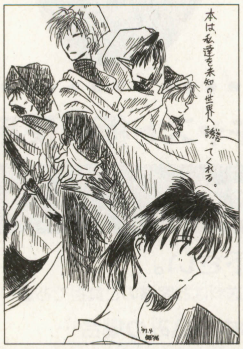
広島県・コレキヨの私信
いつも可愛らしいイラストをありがとうございます。


また夏・・・
北谷洋平さん
いつも見てます
よろしければ合作しましょう

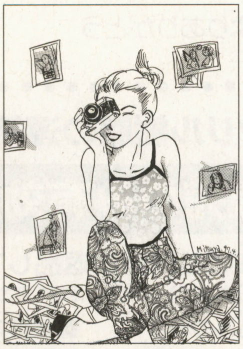
東京都・ぶんちょ
そうなのだ，また夏なのだ／
こんな彼女と浜辺を歩きたいです。



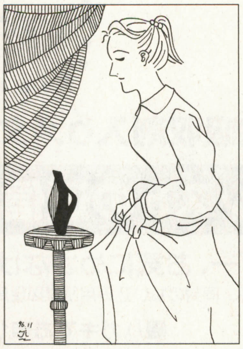
東京都・みどひ
まあ，勉強も大切だけど，適度な運動もしたほうがいいですよ。
あまり無理しないでね。


本は、私達を未知の世界へ誘ってくれる。

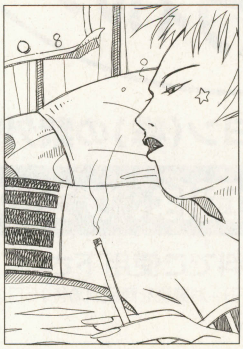
北海道・銀猫
素敵な詩ですね／今度は，あなたの絵が，読者の心を動かすかもしれませんよ。



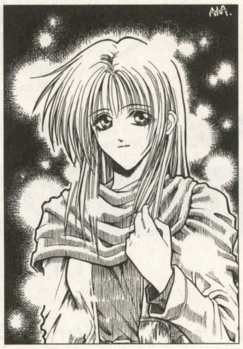
宮崎県・みつやローン地獄
みつやさんもパソコンを買われたんですか。インターネットは便利ですよね／



大阪府・谷橋衣論
なんとなく清楚な雰囲気が伝わってきますね。どこかのお嬢様でしょうか？



大阪府・ラベンダ
なんだかワイルドな兄貴ですね。
眠そうだけど，タバコの火は消してから寝てね／



静岡県・赤石榴火
10年もベーマガを購読されているんですか。そうですねえ，昔の投稿者は今どうしてるんでしょうねえ。

あなたの目を守る

Hyper Monitor Shield SPI

ハイパーモニターシールドエスピーワン

SUNCREST

10日間無料お試しセール

平成9年7月31日まで

★10日間無料でご使用下さい。万一、お気にめさなければ、お気軽に返品下さい。（10日間無料使用し、商品にキズがついても返品できます。）

★10日間無料で使用し、このモニターシールドSPIの良さをご理解された方のみ料金をお支払い下さい。

視力低下を防ぐセイフティ効果

1 紫外線カット

2 ギラギラ・チラツキをカット

3 有害な可視光線をカット

4 色のニジミをカット

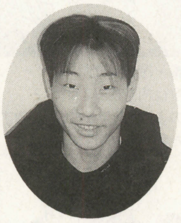
オペレーターの目と体の健康を守る……低価格ながら高性能OAフィルター

全国で大好評!! 目が楽だ!! 目が疲れない!!

今やパソコンを扱う人にとっては必需品!!

パソコンやゲームを扱う人にとっては今や必需品です。しかも、10日間無料で試せるのがとても良心的!!
僕はもともと目が疲れやすかったのでとても助かってます。これで長時間の作業もへっちゃらです。

大阪市
沢井 真也くん



おたよりありがとう

※素材は、三菱レイヨン（株）の紫外線吸収剤入りメタクリル樹脂の連続キャスト板を使用。

この企画は、サンクレストの通信販売のみ有効です。

10日間無料でご使用下さい。万一、お気にめさなければお気軽に返品して下さい。

購入ご希望の方は、商品代金+送料（600円）+消費税を商品到着後15日以内に、同封の払い込み用紙で郵便局からお振り込み下さい。返品の場合、返送料はお客様のご負担でお願いします。

■ハイパーモニターシールドSPI

型名	販売価格
14・15型用	3,500円
16・17型用	4,500円

（税別）

■ハガキでお申し込みの場合…

50円

〒547
大阪市平野区瓜破5・1・35
（株）サンクレスト
B6係

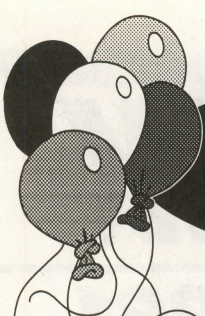
ハイパーモニターシールドSPIを申し込みます
●型名（　　型用）
●郵便番号・住所
●氏名・㊞・年齢
●電話番号

■電話でお申し込みの場合…

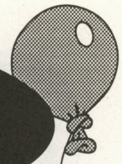
06(303)4152

株式会社サンクレスト

受付時間AM.9：00～PM.6：00



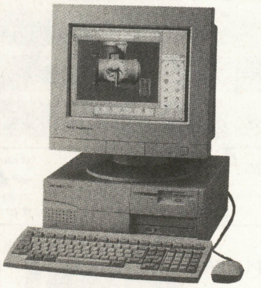
1周年記念セール！



広告掲載価格は
すべて税別です

★印　お一人様1台限り 店頭売りのみ

NEC　98MATE 送料¥1,000



★PC-9821Xn/C9W
CPU:Pentium90 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台
HDD:540MB CD ROM:2倍速 ディスプレイ別売
定価¥498,000 **超特価¥92,800**

★PC-9821Xf/U1
CPU:Pentium60 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台
ディスプレイ別売
定価¥370,000 **超特価¥58,800**

PC-9821Xa10/K8
CPU:Pentium100 RAM:8MB FDD:3.5×1台
HDD:850MB CD ROM:4倍速 ディスプレイ別売
OS:Windows95又はWindows3.1のOS選択方式
定価¥268,000 **超特価¥84,800**

PC-9821Bs/U7W
CPU:486SX/33 RAM:5.6MB FDD:3.5×1台 HDD:170MB ディスプレイ別売
定価¥398,000 **超特価¥47,800**

NEC　98 MULTI/CanBe 送料¥2,000

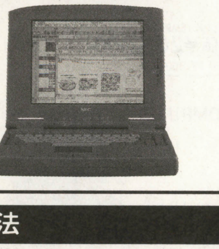
★PC-9821CX2/S15T TV機能
CPU:Pentium75 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 HDD:850MB
CD ROM:4倍速 モデム:14.4Kbps ディスプレイ15インチ
定価¥398,000 **超特価¥118,000**

PC-9821Cb2/M TV機能
CPU:486DX2/66 RAM:8MB FDD:3.5×1台 HDD:420MB
モデム:14.4Kbps CD ROM:2倍速 ディスプレイ14インチ一体型
MPEG再生機能
定価¥298,000 **超特価¥69,990**

PC-9821Cb2/B
CPU:DX2/66 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 HDD:420MB CD ROM:2倍速
ディスプレイ14インチ一体型
定価¥228,000 **超特価¥53,800**

★PC-9821Cb3/TA TV機能 一太郎6/Works
CPU:Pentium75 RAM:16MB FDD:3.5×1台 HDD:850MB CD ROM:4倍速
ディスプレイ14インチ モデム:14.4Kbps
定価¥298,000 **超特価¥135,000**

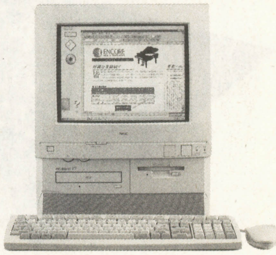
NEC　98 NOTE 送料¥1,000



PC-9821Lt2/3D
CPU:486DX2/50 RAM:4MB FDD:3.5×1台
HDD:350MB ディスプレイ:TFT液晶9.5インチカラー
OS:MS-DOS6.2
定価¥328,000 **超特価¥96,800**

★印　お一人様1台限り 店頭売りのみ

NEC　98VALUE STAR 送料¥2,000



PC-9821V7/C4KB
Word/Excel モデル
CPU:Pentium75 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台
HDD:850MB CD ROM:4倍速 ディスプレイ14インチ
定価¥218,000 **超特価¥88,800**

★PC-9821V12/S5RD
Word/Excel モデル
CPU:Pentium120 RAM:16MB FDD:3.5×1台
HDD:850MB CD ROM:4倍速 モデム:28.8Kbps
ディスプレイ:15インチ分離型 ソフトMPEG付
定価¥313,000 **超特価¥119,800**
※起動時に、Windows95又はWindows3.1のOS選択方式

PC-9821V13/M7C2 一太郎6/ロータス1-2-3R5J モデル
CPU:Pentium133 RAM:16MB FDD:3.5×1台 HDD:1.6GB CD ROM:6倍速
ディスプレイ:17インチ分離型 OS:Windows95
定価¥408,000 **超特価¥178,000**

FUJITSU FMV DESKPOWER 送料¥4,000（3個口）

DESKPOWER
S165

FMVS16P51 一太郎7/ロータス1-2-3 モデル
CPU:Pentium166 RAM:16MB FDD:3.5×1台
HDD:1.6GB CD ROM:8倍速 モデム:33.6Kbps
ディスプレイ:15インチ分離型 OS:Windows95
プリンター:XJS400スキャナー付カラーインクジェット
定価¥363,000 **超特価¥208,000**

FMVS16P53 Word/Excel モデル
CPU:Pentium166 RAM:16MB FDD:3.5×1台
HDD:1.6GB CD ROM:8倍速 モデム:33.6Kbps
ディスプレイ:15インチ分離型 OS:Windows95
プリンター:XJS400スキャナー付カラーインクジェット
定価¥363,000 **超特価¥208,000**

EPSON　カラープリンター 送料¥1,000

PM-700C
解像度:720dpi/360dpi
定価¥59,800 **超特価¥43,800** ケーブル別売り

MJ -830C
解像度:720dpi/360dpi
定価¥39,800 **超特価¥29,800** ケーブル別売り

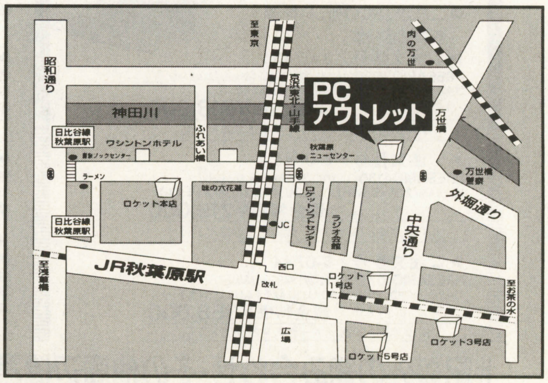
MJ -510C
解像度:セミ720dpi/360dpi
定価¥29,800 **超特価¥18,800** ケーブル別売り

通信販売 注文方法

国内発送いたします。送料は1個¥1,000/ディスプレイ付モデルは¥2,000です。
関東地方以外と離島は別料金になります。
在庫切れの場合もありますので必ず確認のうえご注文ください。
全商品保証付　★印商品は店頭のみの販売となります。
当社銀行口座
さくら銀行上野広小路支店 日野電気株式会社 口座（普通）5181474

PCアウトレット ロケット姉妹店

東京都千代田区外神田1-16-1
TEL.03-3257-0036 FAX.03-3257-0394 営業時間AM9:30〜PM8:00 年中無休



SINCE 1985

COMPUTER BANK

http://computerbk.com ☎(03)3797-1221

最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合わせ下さい。

電話一本で あなたの お手元に

- **代金引換システム**（商品到着時の代金支払でOK!）
- **頭金なしクレジット、ボーナス一括払いもOK!**
- **高額下取りシステム**（買い換えもより少ない予算で）
- **全国無料配送**（お買い上げ3万以上、日曜配達可）
- **全商品保証付**（中古品も1年間の保証付だから安心です。）
- **パソコン出張有料サポート**（貴方のパソコンの問題を即解決!）

ノベル認定リセーラー
BORLAND ボーランドセンター
Microsoft Official Dealer マイクロソフト オフィシャルディーラー
Aldus PageMaker アルダスページメーカー 公認ディーラー
ロータス ショップ
JUSTSYSTEM 一太郎 ジャストシステム 公認インストラクター
桐 ver.4 管理工学公認 SE・インストラクター
EPSON サービス認定店

NEC PERSONAL COMPUTER

98MATE VALUESTAR

●買ってすぐに使えるお得な98オールインワンモデル。一太郎Ver.7＋ロータス1-2-3または、Word＋Excelプリインストール

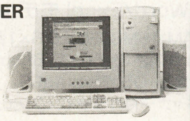
39% OFF

▶ご注文番号／A-0711
PC-9821V13/S5model C3/D3（Pentium133MHz/32MRAM/1.2GHD/8倍速CD-ROM/336FAXモデム/15″CRT） ¥298,000
BJC-420J（Canon・A4/カラーインクジェットプリンタ） …¥ 59,800
標準価格合計¥357,800▶ **現金特価¥216,800**
¥10,000×18回／ボーナス¥24,000×3回

▶ご注文番号／A-0712
PC-9821V200/S7model C2（MMXPentium200MHz/32MRAM/3GHD/16倍速CD-ROM/336FAXモデム/17″CRT） ¥398,000
MJ-830C（EPSON・A4/カラーインクジェットプリンタ） …¥ 39,800
標準価格合計¥437,800▶ **現金特価¥329,800**
¥10,000×30回／ボーナス¥22,000×5回

IBM PERSONAL COMPUTER

Aptiva



●夢中の入口Aptiva

▶ご注文番号／B-0730
AptivaH65（Pentium166MHz/16MRAM/2GHD/6倍速CD-ROM/288FAXモデム/17″CRT/ミニタワー）
現金特価¥208,000
¥10,000×18回／ボーナス¥21,000×3回

▶ご注文番号／B-0731
AptivaB95（MMXPentium200MHz/32MRAM/4.2GHD/16倍速CD-ROM/336FAXモデム/17″CRT/ミニタワー）
現金特価¥398,000
¥10,000×36回／ボーナス¥23,000×6回

▶ご注文番号／B-0732
AptivaT95（MMXPentium200MHz/32MRAM/4.2GHD/16倍速CD-ROM/336FAXモデム/17″CRT/ミニタワー）
現金特価¥375,000
¥10,000×30回／ボーナス¥33,000×5回

COMPAQ PERSONAL COMPUTER

COMPAQ PRESARIO

●これが、PCの新しい標準
多彩な高機能。

▶ご注文番号／B-0743
PRESARIO3020（241052-293:Pentium166MHz/24MRAM/2GHD/6倍速4連装CD-ROM/12.1″TFT/336FAXモデム）
現金特価¥218,000
¥10,000×18回／ボーナス¥25,000×3回

▶ご注文番号／B-0745
PRESARIO4130（186780-293:Pentium166MHz/16MRAM/2.5GHD/8倍速CD-ROM/17″CRT/336FAXモデム）
現金特価¥219,000
¥10,000×18回／ボーナス¥25,000×3回

▶ご注文番号／B-0744
PRESARIO1072（282762-293:Pentium166MHz/32MRAM/1GHD/10倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1″TFTカラー）
現金特価¥358,000
¥10,000×30回／ボーナス¥29,000×5回

NEC PERSONAL COMPUTER

98MATE VALUESTAR

●バリュースターならインターネットも快適簡単。一太郎Ver8＋ロータス1-2-3または、Word＋Excelプリインストール

28% OFF

▶ご注文番号／A-0713
PC-9821V200/MZmodel C2（MMXPentium200MHz/32MRAM/3GHD/20倍速CD-ROM/336FAXモデム） ………¥358,000
RD17GXⅡC（MITSUBISHI・17″ダイヤモンドトロン） …¥128,000
標準価格合計¥486,000▶ **現金特価¥347,800**
¥10,000×30回／ボーナス¥26,000×5回

▶ご注文番号／A-0714
PC-9821V200/M7model D2（MMXPentium200MHz/32MRAM/3GHD/20倍速CD-ROM/336FAXモデム/17″CRT） ¥433,000
PM-700C（EPSON・A4/カラーインクジェットプリンタ） …¥ 59,800
標準価格合計¥492,800▶ **現金特価¥369,800**
¥10,000×36回／ボーナス¥17,000×6回

IBM PERSONAL COMPUTER

Personal Computer

●ネットワーク時代のスタンダードディスクトップ

▶ご注文番号／B-0734
PC-350（6587-JU4:Pentium166MHz/16MRAM/1.6GHD/10BASE-T）
標準価格¥418,000▶ **現金特価¥168,000**
¥10,000×12回／ボーナス¥34,000×2回

59% OFF

ThinkPad

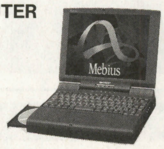
●スーパースリムノート

▶ご注文番号／B-0734
ThinkPad560（2640-FJE:Pentium133MHz/8MRAM/1.08GHD/12.1″TFTカラー） **現金特価¥298,000**
¥10,000×24回／ボーナス¥28,000×4回

▶ご注文番号／B-0736
ThinkPad365X（2625-BJ9:Pentium150MHz/8MRAM/1.3GHD/11.3″TFTカラー） **現金特価¥268,000**
¥10,000×24回／ボーナス¥19,000×4回

SHARP PERSONAL COMPUTER

Mebius



●12.1型「1,024×768ドット」の
高解像度TFT液晶搭載。

▶ご注文番号／B-0739
MN-7650（Pentium150MHz/32MRAM/1.44GHD/10倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1″TFTカラー）
標準価格¥620,000▶ **現金特価¥445,000**
¥10,000×42回／ボーナス¥23,000×7回

▶ご注文番号／B-0737
NM-5200Z（Pentium150MHz/32MRAM/1.6GHD/10倍速CD-ROM/336FAXモデム/11.3″TFTカラー）
標準価格¥450,000▶ **現金特価¥349,000**
¥10,000×36回／ボーナス¥13,000×6回

▶ご注文番号／B-0738
NM-5100D（Pentium133MHz/16MRAM/1.44GHD/10倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1″DSTNカラー）
標準価格¥370,000▶ **現金特価¥275,000**
¥10,000×24回／ボーナス¥21,000×4回

NEC PERSONAL COMPUTER

98 NOTE Lavie（ラヴィ）

●一太郎又は、Microsoft Wordが
インストール済み。

27% OFF

▶ご注文番号／A-0718
PC-9821Nr13/D10model A/B（Pentium133MHz/32MRAM/1GHD/8倍速CD-ROM/12.1″DSTNカラー/A4NOTE） ……¥388,000
BJC-35vⅡ（Canon・A4/カラーインクジェットプリンタ） …¥ 54,800
標準価格合計¥442,800▶ **現金特価¥324,800**
¥10,000×24回／ボーナス¥36,000×4回

●行動する人のA4薄型ノートパソコン。

▶ご注文番号／A-0719
PC-9821Ls12/D10model C/D（Pentium120MHz/32MRAM/1GHD/11倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1″TFTカラー） …¥398,000
BJC-35vⅡ（Canon・A4/カラーインクジェットプリンタ） …¥ 54,800
標準価格合計¥452,800▶ **現金特価¥336,800**
¥10,000×30回／ボーナス¥23,000×5回

DEC PERSONAL COMPUTER

DIGITAL Venturis FX

●ビジネスシーンを
加速する標準PC

▶ご注文番号／B-0729
VenturisFX5120（FR-A72JC-JC:Pentium120MHz/16MRAM/1.2GHD/8倍速CD-ROM） **現金特価¥118,000**
¥11,000×12回／ボーナス無し

apricot

▶ご注文番号／B-0725
MS540modelN2A1/A2（MMXPentium166MHz/32MRAM/4.3GHD/13.6倍速CD-ROM/336FAXモデム/17″CRT）
▶現金価格 大特価

▶ご注文番号／B-0726
MS660modelN2B1（MMXPentium200MHz/32MRAM/4.3GHD/13.6倍速CD-ROM/336FAXモデム/17″CRT）
▶現金価格 大特価

FUJITSU PERSONAL COMPUTER

FMV BIBLO

●開いたところが、デスクになる。

▶ご注文番号／B-0753
FMV53NP5S(4/6)（Pentium133MHz/32MRAM/1.3GHD/8倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1″TFTカラー）
標準価格 4:¥498,000 6:¥503,000▶現金価格 大特価

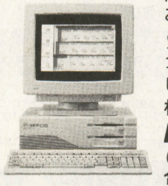
▶ご注文番号／B-0751
FMV53NU5S(4/6)（Pentium133MHz/32MRAM/1GHD/10倍速CD-ROM/336FAXモデム/11.3″TFTカラー）
標準価格 4:¥428,000 6:¥433,000▶現金価格 大特価

▶ご注文番号／B-0752
FMV55NA5S(4/6)（MMXPentium150MHz/32MRAM/1.6GHD/10倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1″TFTカラー）
標準価格 4:¥598,000 6:¥603,000▶現金価格 大特価

上記以外の組み合わせ・その他周辺機器、パソコンに関するご相談など、その他お気軽にお電話下さい。

特選！コンピュータバンクの優良中古パソコン 1年間保証付

※不要のパソコン高額下取り、買い取り致します。ご相談は買い取り専用デスクまで。 TEL(03)3797-1231



NEC9801用ソフトを活用したい方のための
お買得モデル NEC**PC-9801DS/U5**

●CPU:386SX(*16MHz*)640KB●フロッピィディスクドライブ:3.5″HD×2ドライブ●40MBハードディスク内蔵●FM音源、スピーカー内蔵、ゲームをしたり、文書作成・表計算などにご使用できます。

標準価格￥508,000→現金価格￥25,000

PC-TV354（TVチューナー内蔵）
(*15″カラーモニター*)とセットの場合
合計価格￥618,000→割引価格￥39,800

おすすめ中古セット

NEC***PC-9821Xc13/S5 A***

●CPU:Pentium(*133MHz*)●メモリ:16MB
●FDD:3.5″×1●CD-ROM:4倍速
●HDD:1.2GB●VRAM:1MB
●1024×768(256色)●PCM音源/スピーカ
●ソフト:Windows95/一太郎6.3/1-2-3/辞書他
●ネットワーク:100BASE-TX
●マウス●15″モニター

標準価格￥278,000→特別価格￥148,000

おすすめ新品限定品

FAXで最新中古品情報提供中!! 03-5390-3555

※FAXの受話器を取り情報BOXセンターを呼び出し、音声ガイダンスに従い、ボックス番号[1][2][2][1][0]を押して下さい。その場ですぐに情報が取り出せます。

特選中古リスト ※在庫・価格は変動しますので、お電話にてお問い合わせ下さい。

コンピュータ本体

PC-9801DX/U2	(CPU:80286/12MHz/3.5″2HD×2/FM音源)	¥318,000	→ ¥ 13,000
PC-9801DX5	(CPU:80286/12MHz/5″2HD×2/40MBHDD/FM音源)	¥468,000	→ ¥ 20,000
PC-9801DS5	(CPU:386SX/16MHz/3.5″2HD×2/40MBHDD/FM音源)	¥508,000	→ ¥ 25,000
PC-9801RA51	(CPU:80386/20MHz/1.6M/5″2HD×2/40MBHDD)	¥668,000	→ ¥ 25,000
PC-9801DA5	(CPU:80386/20MHz/1.6MB/5″2HD×2/40MBHDD/FM音源)	¥598,000	→ ¥ 27,000
PC-9801DA7	(CPU:80386/20MHz/1.6MB/5″2HD×2/100MBHDD/FM音源)	¥698,000	→ ¥ 30,000
PC-H98/80-002	(CPU:486SX/16MHz/9.5M/5″2HD×2・ハイレゾ対応)	¥580,000	→ ¥ 38,000
PC-9801FA/U7	(CPU:486SX/16MHz/1.6MB/3.5″2HD×2/100MBHDD/FM音源)	¥648,000	→ ¥ 38,000
PC-9821Xa9/C8	(Pentium/90MHz/8MB/3.5″×1/850MBHDD/4倍CD-ROM/Win3.1/マウス)	¥398,000	→ ¥108,000
PC-9821Xa13/K12F	(Pentium133MHz/16MB/3.5″×1/1.2GB/Win95/4倍CD/一太郎6) 新品	¥318,000	→ ¥128,000
PC-9821Cx/S3	(486SX/33MHz/7.6MB/3.5″×1/540MBHDD/CD/Win/マウス/144モデム/15″TV)	¥455,000	→ ¥ 95,000
PC-9821Cb2/T	(486DX/66MHz/8MB/3.5″×1/420MBHDD/CD/マウス/TV機能付/14″一体モニタ)	¥268,000	→ ¥ 95,000
PC-9821NS/L	(386SX/20MHz/1.25MRAM/3.5″2HD×1/モノクロ液晶/ノート型)	¥288,000	→ ¥ 38,000
PC-9821Na12/S8	(Pentium/120MHz/16MB/3.5″×1/810HDD/Win95/4倍CD/12.1″TFTカラー液晶)	¥488,000	→ ¥228,000
富士通/FM-TOWNSⅡMF170W+DP5351W	(486SX/33MHz/6MB/3.5″×2/CD/170MB/Win3.1/キーボード/15″モニタ)	¥367,800	→ ¥ 63,000

その他周辺機器

メルコ/ENP-8M	(98Nm/Nd/Ne2/Ns/Np/Nf用8MB増設メモリ)	¥ 46,000	→ ¥ 5,000
NEC/PC-IT45S1	(ターミナルアダプタ/アナログ2ポート) 新品	¥ 49,800	→ ¥ 18,000
EPSON/GT-2000WINP	(A4/300dpi/カラーシートフィードスキャナ/パラレル接続用)	¥ 49,800	→ ¥ 24,800
アドテック/ADP-16M32S	(DOS/V 98用8MB×2枚SIM 72PIN 70Nsノンパリティ) 新品	¥	→ ¥ 4,000
Logitec/LHA-DV1542	(ISAバス用DOS/V I/Fボード/アダプテックAHA-1542CF) 新品	¥ 49,000	→ ¥ 14,800
Logitec/SHD-1000DV	(1GB外付ハードディスク ISAバス用DOS/V I/Fボード付) 新品	¥ 59,800	→ ¥ 24,800
トライコーポレーション/JKB-89S	(IBM/PC/AT互換機用89日本語キーボード) 新品	¥ 9,800	→ ¥ 2,000

ディスプレイ

N5924	(14″カラー/400・750L/アナログ/0.26)	¥233,000	→ ¥ 20,000
PC-KD854N	(14″カラー/400L/アナログ/0.39)	¥ 84,800	→ ¥ 10,000
PC-KD881	(15″カラー/400L/アナログ/0.28)	¥118,000	→ ¥ 18,000
PC-KD882	(15″カラー/400L/アナログ/0.31)	¥ 89,800	→ ¥ 15,000
PC-KD1521	(15″カラー/400L/アナログ/0.31)	¥ 89,800	→ ¥ 18,000
PC-TV354	(15″TVカラー/200L/400L/アナログ/デジタル/0.39)	¥110,000	→ ¥ 18,000
PC-TV454	(15″TVカラー/200L/400L/アナログ/0.35/S端子付/ゲーム機対応)	¥128,000	→ ¥ 22,000
三菱/XC-1498CⅡ	(14″カラー/400L/アナログ/0.28)	¥80,000	→ ¥ 12,000
PC-KM153R	(15″カラー/24.8〜57KHz/0.28)	¥ 69,800	→ ¥ 25,000
PC-KM172	(17″カラー/23.5〜66KHz/0.28)	¥198,000	→ ¥ 38,000
iiyama/MF-8515E	(15″カラー/24.8〜64KHz/0.28)	¥	→ ¥ 25,000

プリンタ・プリンタオプション

PC-PR201/60	(136桁/カラー24ドット/漢60字/秒)	¥135,000	→ ¥ 35,000
PC-PR201/60A	(136桁/カラー24ドット/漢60字/秒)	¥158,000	→ ¥ 38,000
PC-PR201/80A	(136桁/カラー24ドット/漢字80字/秒)	¥275,000	→ ¥ 52,000
EPSON/VP-2061PC	(136桁/カラー24ドット/漢字61字/秒)	¥130,000	→ ¥ 35,000
Canon/BJC-600J	(A4カラーバブルジェット/360dpi)	¥ 79,800	→ ¥ 18,000
EPSON/MJ-800C	(A4カラーインクジェット/720dpi)	¥ 79,800	→ ¥ 20,000
EPSON/HG-4000PC	(136桁 48ドットインクジェット/漢120字/秒/ダブルビンシートフィーダー)	¥196,000	→ ¥ 35,000
富士通/XJ-500	(10″/カラーインクジェット/Windows用)	¥ 49,800	→ ¥ 12,000
富士通/XJS-400	(10″/カラースキャナ&インクジェットプリンタ/Windows95用) 新品	¥ 59,800	→ ¥ 47,800
SHARP/JX-9210	(A4/レーザープリンタ/Windows用) 新品	¥ 60,000	→ ¥ 34,800
NEC/PC-PR201X-04	(201/65A・80A・80LA・X・J用シートフィーダー) 新品	¥ 50,000	→ ¥ 15,000

特価!!新品周辺機器（その他の機器はお問い合わせ下さい。）

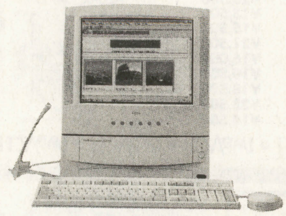
SONY CPD-17SF9	(17″カラーCRT/24〜80KHz/トリニトロン/0.25)	¥ 99,800	→¥69,800
MITSUBISHI RD17GXⅡC	(17″カラーCRT/30〜86KHz/ダイヤモンドトリニトロン/0.25)	¥128,000	→¥79,800
Panasonic TX-D17P53J	(17″カラーCRT/30〜86KHz/フラット/0.24)	¥108,000	→¥88,000
EPSON GT-8500WIN	(A4カラーイメージスキャナ/400dpi)	¥ 89,800	→¥54,800
EPSON MJ-510C	(A4カラーインクジェットプリンタ/Windows用)	¥ 29,800	→¥19,800
EPSON MJ-830C	(A4カラーインクジェットプリンタ)	¥ 39,800	→¥29,800
EPSON PM-700C	(A4カラーインクジェットプリンタ)	¥ 59,800	→¥45,800
EPSON LP-700W	(A4ページプリンタ/Windows用)	¥ 69,800	→¥44,800
Canon BJC-210J	(A4カラーインクジェットプリンタ/Windows用)	¥ 29,800	→¥18,000
Canon BJC-240J	(A4カラーインクジェットプリンタ/Windows用)	¥39,800	→¥23,800
Canon BJC-420J	(A4カラーインクジェットプリンタ)	¥59,800	→¥29,800
FUJITSU XJ-300	(A4カラーインクジェットプリンタ/Windows用)	¥29,800	→¥17,800
SHARP XJ-9210	(A4ページプリンタ/Windows用)	¥60,000	→¥32,800
OMRON ME3314A	(33600bpsFAXモデム)	¥22,800	→¥16,800
IO・DATA TA-B64DSU	(ISDNターミナルアダプタ/DSU付)	¥39,800	→¥22,800
Allied Tele LA-PCI-T	(PCI/LANアダプタ/98・DOS/V用)	¥14,800	→¥11,800
Allied Tele LA-PCM-T	(PCMCIA/LANPCカード/98・DOS/V用)	¥19,900	→¥15,800
Allied Tele MR820TR	(T×8/5×1/2×1/HUB)	¥24,800	→¥19,800

FUJITSU 新型 FMV Windows®95インストールモデル大特価にて提供中！ F·ESTA

FMエクセレントストア会

現在お持ちのPC-9801シリーズ・DOS/V機を高額で下取り致します。詳しくはお電話にてお承り致します。

FMV DESKPOWER SⅡ15



DESKPOWER SⅡ15

● Pentium150MHz、省スペースデザインのエントリーモデル

▶ご注文番号／B-0760

FMVS215(4/6)(Pentium150MHz/32MRAM/1.6GHD/8倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/15″CRT)

標準価格 4:￥268,000 6:￥273,000 ▶現金価格 **大特価**

●MMXテクノロジーPentiumプロセッサーを搭載。最新鋭3Dアクセラレータなどの採用により、マルチメディア機能を飛躍的に向上。

DESKPOWER TⅡ

● MMXPentium166MHz、拡張性に優れたタワー型スタンダードモデル

▶ご注文番号／B-0766

FMVT216(4/6)(MMXPentium166MHz/32MRAM/2.5GHD/8倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/15″CRT)

標準価格 4:￥378,000 6:￥383,000 ▶現金価格 **大特価**

● MMXPentium200MHz、高速、高精細、高品位の上級タワーモデル

▶ご注文番号／B-0767

FMVT220(4/6)(MMXPentium200MHz/32MRAM/3.2GHD/12倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17″CRT)

標準価格 4:￥508,000 6:￥513,000 ▶現金価格 **大特価**

● PentiumPro200MHz、シリーズ最高峰

▶ご注文番号／B-0770

FMVTP220(4/6)(PentiumPro200MHz/32MRAM/3.2GHD/12倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17″CRT)

標準価格 4:￥558,000 6:￥563,000 ▶現金価格 **大特価**

FMV DESKPOWER SⅡ165

FMV DESKPOWER TⅡ20

DESKPOWER SⅡ

● Pentium166MHz、先進機能満載のスタンダードモデル

▶ご注文番号／B-0762

FMVS2165A(4/6)(Pentium166MHz/32MRAM/2.1GHD/8倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/15″CRT)

標準価格 4:￥308,000 6:￥313,000 ▶現金価格 **大特価**

● MMXPentium166MHz、搭載のスタンダードモデル

▶ご注文番号／B-0763

FMVS2165(4/6)(MMXPentium166MHz/32MBRAM/2.1GHD/8倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/15″CRT)

標準価格 4:￥338,000 6:￥343,000 ▶現金価格 **大特価**

● MMXPentium166MHz、17″CRTスタンダードモデル

▶ご注文番号／B-0764

FMVS2167(4/6)(MMXPentium166MHz/32MBRAM/2.1GHD/8倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17″CRT)

標準価格 4:￥378,000 6:￥383,000 ▶現金価格 **大特価**

● MMXPentium200MHz、17″CRT、高品位モデル

▶ご注文番号／B-0765

FMVS220(4/6)(MMXPentium200MHz/32MBRAM/2.5GHD/12倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17″CRT)

標準価格 4:￥423,000 6:￥428,000 ▶現金価格 **大特価**

COMPUTER BANK

お客様一人一人をしっかりサポート

コンピュータバンク

株式会社コンピュータバンク 〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8井上ビル

▼本社注文・相談デスク http://computerbk.com

☎(03)3797-1221

営業時間／平日AM9:30〜PM7:00 土曜・日曜・祝日AM10:00〜PM6:30 年中無休

●クレジット価格に消費税は含まれておりますが、現金特別価格には含まれておりません。別途消費税がかかります。

◆IMPACT!◆IMPACT!◆IMPACT!◆IMPACT!◆IMPACT!◆IMPACT!◆IMPACT!◆IMPACT!◆IMPACT!◆IMPACT!◆IMPACT!◆IMPACT!◆IMPACT!◆IMPACT!◆

●全国通販●インパクト

年中無休 AM10:00～PM7:00

〒101 東京都千代田区外神田
1-15-16 ラジオ会館7F

TEL 03-5294-3741

FAX.03-5294-3744

IMPACT!

◆銀行振込

必ず「電信扱い」でご入金下さい。ご入金確認後、即、商品発送または発注の手配となります。振込手数料はお客様負担となります。

お振込先▶東京シティ信用金庫 秋葉原支店
普通540003 インパクト

◆超低金利クレジット※下記の表は、通販のみとなります。

クレジット用紙をお送り致しますので、ご記入・ご捺印の上、返送して下さい。契約完了次第、商品発送の手配となります。

回数	1	3	6	10	12	18	24	30	36	48	60
手数料(%)	1.8	2.3	3.0	4.3	4.6	7.2	9.5	12.0	14.0	18.0	23.5

◆現金書留

書留到着後、即、商品発送または発注の手配となります。

◆代金着払

商品到着時に、配達員に代金をお支払い下さい(但し、別途手数料がかかります)。又、未成年の方はご両親の承諾が必要となります。
※一部お取り扱い出来ない商品・地域がありますのでご確認下さい。

- ●掲載の価格には、消費税(5%)・送料は含まれておりません。
- ●ご注文の前に、必ず電話・FAX等で、金額・お支払い方等を確認の上、送金するようお願いいたします。
- ●お客様のご都合による、返品・キャンセルはご容赦下さい。

NEC

◎VALUE STAR PC-9821V200/M7C2	インパク特価
◎VALUE STAR PC-9821V200/M7D2	インパク特価
VALUE STAR PC-9821V200/M7（C・D）	¥321,000
◎VALUE STAR PC-9821V200/M7H2	インパク特価
◎VALUE STAR PC-9821V200/M7J2	インパク特価
VALUE STAR PC-9821V200/M7（E・F）	¥343,000
◎VALUE STAR PC-9821V200/MZC2	インパク特価
◎VALUE STAR PC-9821V200/MZD2	インパク特価
◎VALUE STAR PC-9821V200/S7C2	インパク特価
◎VALUE STAR PC-9821V200/S7D2	インパク特価
◎VALUE STAR PC-9821V200/S5C2	インパク特価
◎VALUE STAR PC-9821V200/S5D2	インパク特価
VALUE STAR PC-9821V200/S7（C・D）	¥282,000
◎VALUE STAR PC-9821V200/SZC2	インパク特価
◎VALUE STAR PC-9821V200/SZD2	インパク特価
VALUE STAR PC-9821V200/SZ（C・D）	¥231,000
VALUE STAR PC-9821V166/S7（C・D）	¥243,000
◎VALUE STAR PC-9821V166/S5C2	インパク特価
◎VALUE STAR PC-9821V166/S5D2	インパク特価
VALUE STAR PC-9821V166/S5（C・D）	¥218,000
VALUE STAR PC-9821V20/M7（C3・D3）	¥273,000
VALUE STAR PC-9821V16/M7（C3・D3）	¥223,000
VALUE STAR PC-9821V20/S7（C3・D3）	¥203,000
★VALUE STAR PC-9821V13/S5（C3・D3）	¥175,000
VALUE STAR PC-9821V13/M7（C2・D2）	¥165,000
◎VALUE STAR PC-9821V16/S5PC2	インパク特価
◎VALUE STAR PC-9821V16/S5PD2	インパク特価
VALUE STAR PC-9821V16/S5（C2・D2）	¥178,000
PC-9821Xv20/W30	¥242,000
PC-9821Xv13/W16	¥190,000
PC-9821Xa20/W30	¥219,000
PC-9821Xa16/W16	¥156,000
◎PC-9821Xc16/M7A3	インパク特価
◎PC-9821Xc16/M7B3	インパク特価
◎PC-9821Xc16/S7A3	インパク特価
◎PC-9821Xc16/S7B3	インパク特価
◎PC-9821Xc16/S5A3	インパク特価
◎PC-9821Xc13/S5B3	インパク特価
◎PC-9821Rv226/N20	インパク特価
◎PC-9821Ra223/N30	インパク特価
◎PC-9821Ra223/W30	インパク特価
PC-9821Ra20/N30	¥263,000
PC-9821Ra20/N12	¥198,000
PC-9821Ct20/A（A・B）	¥298,000
PC-9821Cu16/H（A・B）	¥258,000
PC-9821Cu13/E（A・B）	¥178,000
PC-9821Cu13T/B	¥243,000
CEREB PC-9821C200/C S1	¥320,000
CEREB PC-9821C200/C	¥263,000
CEREB PC-9821C200/V S2	¥488,800
CEREB PC-9821C200/V	¥348,800
PC-9821Cr13/T（A・B）	¥148,000
PC-9821Nr166/X30N	¥539,000
PC-9821Nr166/X30F	¥532,000
PC-9821Nr150/X14F	¥419,800
◎PC-9821Nw150/S20C	インパク特価
◎PC-9821Nw150/S20D	インパク特価
◎PC-9821Nw133/S10C	インパク特価
◎PC-9821Nw133/S10D	インパク特価
PC-9821Ls150/S14（C・D）	¥405,000
◎PC-9821Ls150/S1C2	インパク特価
◎PC-9821Ls150/S1D2	インパク特価
PC-9821Ls12/D10（C・D）	¥278,000
◎PC-9821Ls13/D10C2	インパク特価
◎PC-9821Ls13/D10D2	インパク特価
PC-9821La13/S14	¥271,000

TOSHIBA

BREZZA 5133MB	¥158,000
BREZZA 5166MB	¥189,800
BREZZA 5200MB	¥298,000
BREZZA	¥298,000
BREZZA 5200VMB	¥422,000
INFINIA 7200J1	¥346,000
INFINIA 7200J2	¥417,000
Libretto50 ベーシックモデル	¥165,800
Libretto50 アプリケーションモデル	¥182,000
Satellite200	¥180,000
Satellite Pro 430 アプリケーションモデルTFT	¥299,500
Satellite Pro 430 Windows95モデル	¥281,500
Satellite Pro 430 アプリケーションモデルDSTN	¥239,800
PORTEGE 660	¥471,000
TECRA 510	¥353,000
TECRA 730	インパク特価

※ 型番の前の、◎は新製品、★はお買得品のマークです。

EPSON

◎AK26V2	インパク特価
PROSPERT VN516GX	¥568,000
PROSPERT VN515GX	¥468,000
PROSPERT VN513GA	¥375,000

COMPAQ

PRESARIO 8770（17"CRT）	¥360,000
PRESARIO 4182（17"CRT）	¥269,800
PRESARIO 4182（15"CRT）	¥240,000
PRESARIO 3060	¥282,000
PRESARIO 1084（12.1"TFT）	¥415,000
PRESARIO 1072（12.1"TFT）	¥340,000
ARMADA 1120T	¥208,000
ARMADA 4120	¥228,800
ARMADA 4131T	¥385,000
ARMADA 4135T	¥321,800

IBM

◎ThinkPad 385	¥324,000
◎Aptiva T71	¥239,000
◎Aptiva T8C	インパク特価
◎Aptiva T8D	インパク特価
◎Aptiva T8E	インパク特価
◎Aptiva T8F	インパク特価
◎Aptiva T9D	インパク特価
◎Aptiva T9E	インパク特価
◎Aptiva TAF	インパク特価
◎Aptiva TBF	インパク特価
Aptiva B86	¥323,000
Aptiva B87	¥351,000
Aptiva B97	¥388,000
Aptiva T81	¥272,800
Aptiva T84（CRT別売）	¥253,800
Aptiva T85	¥306,000
Aptiva T94（CRT別売）	¥291,000
Aptiva T95	¥344,000

SHARP

Mevius MN-7350	¥489,800
Mevius MN-5200Z	¥335,000
Mevius MN-6350D	¥338,000
Mevius MN-7650	¥462,000
Mevius MN-7760	¥505,000
Meviusジャンボ MN-8000	¥625,000
Meviusジャンボ MN-8000D	¥475,000

Panasonic

WOODY PD CF-200PDX＋17"CRT	¥370,000
WOODY PD CF-200PDX	¥298,000
Let's NOTE AL-N1T515J5	¥285,000

Fujitsu

DeskPower TPⅡ20（1・2・3）	¥395,000
◎DeskPower TPⅡ20（4）	¥393,000
◎DeskPower TPⅡ20（6）	¥398,000
DeskPower TⅡ20（1・2・3）	¥353,000
◎DeskPower TⅡ20（4）	¥358,000
◎DeskPower TⅡ20（6）	¥363,000
DeskPower TⅡ20D	¥436,000
DeskPower TⅡ20M	¥407,000
DeskPower TⅡ16（1・2・3）	¥260,000
◎DeskPower TⅡ16（4）	¥265,000
◎DeskPower TⅡ16（6）	¥270,000
DeskPower SⅡ20（1・2・3）	¥293,000
◎DeskPower SⅡ20（4）	¥297,000
◎DeskPower SⅡ20（6）	¥302,000
DeskPower SⅡ205（1・2・3）	¥253,000
◎DeskPower SⅡ205（4）	¥249,000
◎DeskPower SⅡ205（6）	¥254,000
DeskPower SⅡ167（1・2・3）	¥261,000
◎DeskPower SⅡ167（4）	¥265,000
◎DeskPower SⅡ167（6）	¥270,000
DeskPower SⅡ165（1・2・3）	¥226,000
◎DeskPower SⅡ165（4）	¥220,000
◎DeskPower SⅡ165（6）	¥225,000
DeskPower SⅡ16A（1・2・3）	¥205,000
◎DeskPower SⅡ16A（4）	¥203,000
◎DeskPower SⅡ16A（6）	¥208,000
DeskPower SⅡ15P	¥228,000
DeskPower SⅡ16T	¥261,000
DeskPower SⅡ15（1・2・3）	¥185,000
◎DeskPower SⅡ15（4）	¥188,000
◎DeskPower SⅡ15（6）	¥193,000
DeskPower SCⅡ16	¥261,000

★★夏のボーナス一括払い金利0%取扱中！★★

お買得！インパクの特価 台数限定

MELCO CDN-D8C
- ●PCMCIA対応NEC・DOS/Vノート
- ●8倍速CD-ROM ●コンパクトタイプ
- ●スピーカ内蔵 ●IDEカード付属
- ●CD-DA・フォトCD・ビデオCD対応

標準価格 ¥34,800 ▶ **¥19,800**

I・O DATA TA-B64DSU
- ●DSU内蔵ターミナル・アダプタ
- ●対応OS Windows95、NT4.0/3.5
- ●デジタル、アナログポート各1

標準価格 ¥39,800 ▶ **¥9,500**

NEC PC-9821RA20/N12
- ●Pentium（200MHz）
- ●メモリ 16MB
- ●HDD 1.2GB
- ●6倍速CD-ROM内蔵
- ●WindowsNT3.5

▼標準価格 ¥398,000
¥188,000

NEC PC-9821V13/S5C3
- ●Pentium（133MHz）
- ●メモリ 32MB ●HDD 1.2GB
- ●8倍速CD-ROM内蔵
- ●33,600bpsFAXモデム内蔵
- ●Windows95/一太郎V6.3/LOTUS1-2-3インストール済

▼標準価格 ¥298,000
¥175,000

モニタ

NEC	★PC-KM175	¥65,000
	PC-KM174R	¥110,000
	PC-TM171	¥95,000
	PC-TM151	¥32,800
飯山	MF-8515G	¥35,500
	MF-8517E	¥52,000
	MF-8617E	¥58,800
	MF-8617ES	¥64,500
	MT-8617ES	¥72,800
	MT-8617E	¥66,500
	MT-8521E	¥135,800
	MT-8221E	¥127,500
三菱	★RD-15M	¥35,800
	RD-17GⅡ Clear	¥83,000
	RD-17GXⅡ Clear	¥75,000
	RD-17M	¥59,500
	RD-17V	¥65,000
	RD-21GⅡ	¥193,500
ロジテック	LCM-17EX	¥55,000
	LCM-15FS	¥30,800
ソニー	CPD-15SF9	¥47,800
	CPD-17SF9	¥68,800
	CPD-20SF3	¥168,000

プリンタ

アルプス	MD-2300（S・J）	¥69,800
キヤノン	★BJC-210J	¥16,000
	BJC-455J	¥51,800
	BJC-240J	¥22,500
	BJC-420J	¥29,500
	BJC-35VⅡ	¥37,500
	BJC-620JW	¥47,000
	BJC-5500J	¥75,500
	LBP-450	¥119,000
	LBP-430	¥93,500
	LBP-210	¥39,500
	LBP-310	¥56,800
エプソン	LP-700W	¥44,500
	LP-9200S	¥183,000
	LP-8300	¥118,800
	LP-1700S	¥78,000
	MJ-8000C	¥180,000
	MJ-6000C	¥107,000
	MJ-5100C	¥91,800
	MJ-3000C	¥63,000
	★MJ-510C	¥19,500
	◎MJ-510CS	¥22,500
	MJ-830C	¥28,800
	◎MJ-830CS	¥31,000
	MJ-930C	¥58,000
	PM-700C	¥43,000
	VP-1100	¥43,500
HP	LaserJet5L	¥41,800
	HP DeskJet850C	¥49,800
NEC	★PICTY80L	¥17,500
	PICTY300	¥35,500
	PICTY400	¥49,500
富士通	XJS-400	¥42,800

スキャナ

エプソン	★GT-5000WINP＋双方向パラレルI/Fセット	¥40,500
	GT-5000WINS	¥33,800
	GT-2000WIN（P・S）	¥28,800
	★GT-8500WIN	¥47,800
	GT-9500WIN	¥99,000
	FS-1300WIN（P・S）	¥46,800
HP	ScanJet5P	¥41,000
	ScanJet5P SCSI	¥45,000
キヤノン	CanoScan600	¥82,000
シャープ	◎JX-150	¥22,000

デジタルカメラ

エプソン	◎CP-500	¥68,000
	★CP-200	¥37,800
NEC	PC-DC200K	¥37,800
カシオ	◎QV-11	¥28,500
	QV-100	¥47,500
	QV-300	¥55,000
コダック	★DC20	¥13,800
	DC120ズーム	¥90,000
チノン	ES-3000	¥44,500
キヤノン	PowerShot600	¥84,800
	PowerShot350	¥47,800
オリンパス	C-800L	¥87,000
	C-410L	¥58,800

CD-ROM

メルコ	CDS-S16	¥25,500
I・Oデータ	CDPS-PX10	¥31,800
	CDV-PX12	¥26,000
	CDC-TX86	¥29,800
	CDP-TX10/PCIDE	¥31,000
松下	KXL-803AN	¥37,500
	KXL-800AN	¥34,500

MO

ロジテック	LMO-P420PS	¥48,500
	LMO-480S	¥36,500
	LMO-420S	¥41,500
	LMO-420NB	¥47,800
	LMO-640SⅡ	¥66,500
I・Oデータ	MOF-230	¥46,500
	MOP-230/PCIDE	¥49,800
メルコ	MON-D230C	¥54,000
メディアインテリジェント	MMO-230VB	¥36,500
	MMO-640GT（W・B）	¥66,800

ハードディスク

ロジテック	SHD-4000U	¥81,000
	SHD-3200U	¥59,000
	SHD-2000U	¥40,000
	SHD-2G/NU	¥39,500
	SHD-2000NB	¥45,000
	SHD-2000NP	¥53,800
メルコ	DSC-N2000NS	¥47,500
	DSC-D2000PS	¥47,500
I・Oデータ	HDVS-2G	¥38,500
	HDVS-2G/98ⅢP	¥44,000
	HDVS-2G/SPCI	¥50,000

モデム・TA

オムロン	ME3314B	¥18,000
	◎ME3314A	¥15,800
	ME3314C	¥28,800
サン電子	MS336EF-WM	¥15,500
	MS336AF-W	¥18,800
NEC	★COMSTARZ MULTI 336	¥13,800
	PC-IT55D1	¥39,800
TDK	DF3314EX	¥29,800
	DF3314BZ	¥23,500
ロジテック	LFM-336US	¥13,500
	LFM-336BL	¥15,500
	LPM-FM336	¥21,500
I・Oデータ	DFML-336	¥16,000
	PCML-336	¥19,800
ソニー	SMD-340IW	¥18,500
	SMD-341EPW	¥38,500
松下	◎TOBXF336LX	¥14,500

プロッタ

ローランドDG	DXY-1150（A3）	¥95,000
	GRX-3500（A1）	¥293,800
	PNC-960（カッティング）	¥242,500
	PNC-1210（カッティング）	¥465,000
	PNC-1860（カッティング）	¥886,800
	★STX-7〈ステカ〉(カッティング)	¥41,500
	★MDX-3〈モデラ〉	¥93,800
グラフテック	FP-9100（A1）	¥558,000
	FP-9200（A2）	¥425,000
	GX-3100（A1）	¥628,000
	MP-5300（A3）	¥141,800
HP	★デザインジェット330（A1）	¥195,000
	★デザインジェット350C（A1）	¥265,000
	★デザインジェット350C（A0）	¥369,800
	★デザインジェット700（A1）	¥418,800
	★デザインジェット700（A0）	¥558,800
	★デザインジェット750CPlus（A1）	¥558,800
	★デザインジェット750CPlus（A0）	¥698,800

掲載の価格は5月19日現在のものです

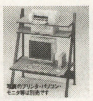
最新の価格は☎でお問い合わせ下さい

MIDI

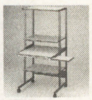
ローランド	ミュージ郎 SC-88PRO	¥77,800
	ミュージ郎 SC-88VL	¥62,500
	ミュージ郎 SC-88ST・SP	¥52,000
	ミュージ郎 SC-88ST	¥46,500
	ミュージくん	¥28,500
	ビデオくん	¥77,500
	S-MPU-ⅡN	¥15,800
	S-MPU-ⅡAT	¥17,800
	PC-160	¥19,500
ヤマハ	CBX-90（W・M）	¥62,000
	CBX-90B（W・M）	¥46,500
	CBX-10（W・M）2	¥30,800
	CBX-PCC10W	¥30,800
	CBX-CS1（W・M）2	¥62,000
	CBX-K1（W・M）2	¥46,500
	MU90R	¥62,000

ラック・チェア

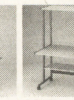
ロアス	RQT-12（17"モニタ対応・フロアラック）	¥14,500
	RQ-02JR（インテリアテーブル）	¥9,800
	RG-106N（17"モニタ対応・パソコンラック）	¥15,800
	RJ-006（17"モニタ対応・パソコンラック）	¥9,800
	RJ-009（17"モニタ対応・パソコンラック）	¥8,500
	RZC-02（OAチェア）	¥5,000
	RZC-03（OAチェア）	¥6,500



▲RQT-12
(W680×D640×H1176mm)



▲RJ-006
(W650×D700×H1348mm)



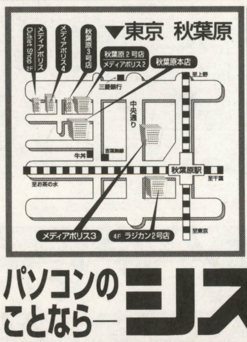
▲RJ-009
(W800×D690×H1352.5mm)

◆IMPACT!◆IMPACT!◆IMPACT!◆IMPACT!◆IMPACT!◆IMPACT!◆IMPACT!◆IMPACT!◆IMPACT!◆IMPACT!◆IMPACT!◆IMPACT!◆IMPACT!◆IMPACT!◆

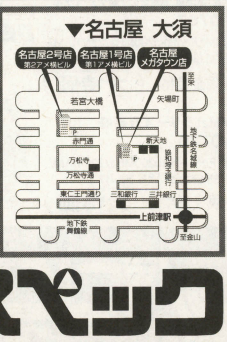
秋葉原・名古屋・相模原に13店舗

●秋葉原本店	03-3257-6337
●秋葉原2号店	03-3257-6340
●秋葉原3号店	03-3257-6331
●メディアポリス1	03-3257-6326
●メディアポリス2	03-3257-6385
●メディアポリス3	03-3257-6248
●メディアポリス4	03-3257-6242
●ラジカン2号店	03-3257-6381
●Outlet Shop	03-3257-6328
●相模原店	0427-50-1136
●名古屋1号店	052-263-1629
●名古屋2号店	052-241-0921
●名古屋メガタウン店	052-242-8761

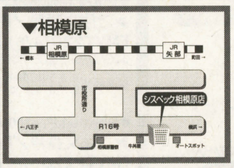
▼東京 秋葉原



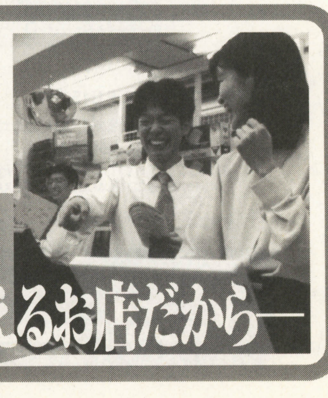
▼名古屋 大須



▼相模原



パソコンのことなら— **シスペック**


初心者も女性も気軽に来てよ
笑顔で買えるお店だから—

豊富な在庫と安さが自慢です。 全国通販受付中!

PRINTER

NEC

PC-PR101/80L	¥19,800
PC-PR101/J100L	¥25,800
PC-PR101/J200	¥22,500
PC-PR101/J300	¥38,800
PC-PR101/J400	¥56,800
PC-PR201/40	¥38,800
PC-PR201/65	¥69,800
PC-PR201/65LA	¥94,800
PC-PR201/87LA	¥153,000
PC-PR700/55A	¥148,000
PC-PR700JH	¥187,000
MULTI WRITER1000LW	¥45,800
MULTI WRITER2400	¥278,000
PC-PR2000X	¥120,000
PC-PR2000FW	¥148,000
PC-PR2200NW2	¥159,800
PC-PR3000PS/4	¥305,500
PC-PR3000PS/4F	¥403,000

EPSON

PM-700C	¥45,500
MJ-510C	¥19,800
MJ-830C	¥28,600
MJ-930C	¥55,500
MJ-1100	¥56,700
MJ-3000C	¥59,500
MJ-5100C	¥88,500
MJ-6000C	¥100,500
MJ-8000C	¥168,500
VP-4100	¥164,000
VP-5100	¥229,000
VP-6000	¥453,000
VP-1800	¥71,800
VP-1100	¥42,800
VP-870	¥66,000
VP-600	¥46,800
LP-700W	¥44,500
LP-1700S	¥73,500
LP-8300	¥109,500
LP-9200S	¥175,000
LP-9300	¥178,000

CANON

BJC-35V2	¥29,500
スキャナカートリッジ	¥10,300
BJC-2 10J	¥18,800
BJC-240J	¥21,500
BJC-400J	¥25,800
BJC-420J	¥27,500
BJC-455J	¥45,500
BJC-620JW	¥43,500
BJC-5500J	¥71,800
LBP-210	¥37,700
LBP-310	¥54,300
LBP-430	¥84,500
LBP-450	¥117,800
LBP-720	¥109,500
LBP-730	¥135,500
LBP-740	¥117,800
LBP-750	¥145,800
LBP-830	¥168,800
LBP-930	¥278,000

FUJITSU

XJS-400	¥43,800
XJ-500	¥36,400
XJ-300	¥16,800
OPP-3300	¥34,800

ALPS

MD-2010J	¥42,500
MD-2300J	¥69,500
MD-4000J	¥55,000

HP

DESINJET-350CA1	¥257,000
スタンド	¥42,000

SHARP

XJ-9230	¥45,000

SCANNER

EPSON

GT5000WINS	¥36,800
GT5000WINP	¥36,800
GT8500WIN	¥52,100
GT9500WIN	¥98,800
GT2000WINP	¥29,800
GT2000WINS	¥29,800

CANON

IX-4025	¥37,800
キャノスキャン300	¥34,800
キャノスキャン600	¥79,800
キャノスキャン2700F-DOSV	¥74,800
キャノスキャン2700F-WIN9	¥69,800

NEC

MULTI-READER600	¥124,800
MULTI-READER400	¥59,800

ODP

インテル

JBOXPODP5V133	¥31,800
JBOXPODP3V125	¥31,800
JBOXPODP3V150	¥39,800
JBOXPODP3V166	¥55,800
JBOXP5V83	¥23,800

メルコ

HND-33QP	¥11,300
HNE-33QP	¥11,300
EUD-HPOM	¥23,800
EUZ-QOM	¥23,800
EUF-EPOM	¥23,800
EUA-QHOM	¥23,800
HAS-33TP	¥21,800

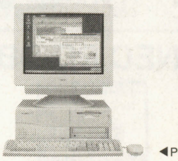
PC-9821V200/MZD2	¥254,000
PC-9821V200/M7D2	¥303,000
PC-9821V200/M7H2	¥348,000
PC-9821V200/M7J2	¥352,000
PC-9821V200/SZD2	¥240,000
PC-9821V200/S7D2	¥282,000
PC-9821V200/S5D2	¥254,000
PC-9821V166/S5D2	¥226,000
PC-9821V16/S5PD2	¥191,000
PC-9821RS226/B40	¥634,000
PC-9821RS20/B20	¥343,000
PC-9821RV2266/N20	¥365,000
PC-9821RA223/N30	¥281,000
PC-9821RA223/W30	¥274,000
PC-9821RA20/N30	¥253,000
PC-9821XC16/M7A3	¥236,000
PC-9821XC16/M7B3	¥239,800
PC-9821XC16/S7A3	¥222,000
PC-9821XC16S7B3	¥226,000
PC-9821XC16/S5A3	¥187,000
PC-9821XC16/S5B3	¥191,000
PC-9821C200/VS2	¥475,000
PC-9821C200/CS1	¥338,000
PC-9821C200/V	¥338,000
PC-9821C200/C	¥ 271,000
PC-9821Cu13T/B	¥236,000
PC-9821V13/S5D3	¥169,800
PC-9821CU13/EA·B	¥187,000
PC-9821CU16/HA·B	¥235,000
PC-9821XA20/W30	¥205,000
PC-9821XA10/K8	¥125,800
PC-9821XA12/C12	¥148,800
PC-9821XV13/W16	¥158,000
PC-9821XV20/W30	¥227,000
PC-9821V10/C4RA·B	¥138,000
PC-9821CX2(本体)	¥88,000
PC-9821Cu10/DB	¥168,000
PC-9821Cb10/TA·B	¥138,800
PC-9821CX2/S15T	¥138,000
PC-9821CX2/S17T	¥148,800

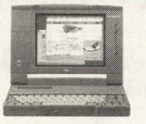
NEC 今月の目玉はこれだ!

PC-9821V200/MZC2	**¥249,800**
PC-9821V200/M7C2	**¥299,000**
PC-9821V200/SZC2	**¥236,000**
PC-9821V200/S7C2	**¥278,000**
PC-9821V200/S5C2	**¥249,800**
PC-9821V166/S5C2	**¥222,000**
PC-9821V16/S5PC2	**¥187,000**
PC-9821XC13/S5A	**¥168,800**
PC-9821V13/S5C3	**¥169,800**
PC-9821XA13/W12	**¥139,000**
PC-9821XA16/W16	**¥151,000**
PC-9821XB10/F	**¥79,000**
PC-9821XB10/J8	**¥116,000**
PC-9821V10/S5KA	**¥138,800**
PC-9821V10/S7KA	**¥158,800**
PC-9821V12/S5RA	**¥148,000**
PC-9821V12/S5RC·D	**¥165,800**
PC-9821V12/S7RA	**¥168,000**
PC-9821V12/S7RC·D	**¥185,800**
PC-9821V13/S5RA	**¥158,000**
PC-9821V13/S7RA	**¥178,800**
PC-9821V133/S5E2·F2	**¥188,000**
PC-9821XE10/C4	**¥78,800**
PC-9821Cr13/TA·B	**¥183,000**

セットモデル

PC-9821XV13/W16 & 15"CRT	**¥188,000**
PC-9821XV13/W16 & 17"CRT	**¥208,000**
PC-9821XA10/K8 & 15"CRT	**¥155,800**
PC-9821XA10/K8 & 17"CRT	**¥175,800**


◀PC-9821V13/S5


▲PC-9821NR15/S14F

NEC NOTE

PC-9821NR166/X30F	**¥489,500**
PC-9821NR150/X14F	**¥369,000**
PC-9821NR15/S14F	**¥299,000**
PC-9821NR15/S10	**¥274,000**
PC-9821NR13/D10A·B	**¥237,000**
PC-9821NR12/D10	**¥189,000**
PC-9821NB10/S8	**¥238,000**
PC-9821LA10/5A	**¥168,800**

NEC NOTE

PC-9821NR166/X30N	¥523,000
PC-9821LS150/S14C	¥359,000
PC-9821LS150/S14D	¥359,000
PC-9821LS12/D10C	¥257,000
PC-9821LS12/D10D	¥257,000
PC-9821LA13/S14	¥239,000
PC-9821NA15/X14	¥338,000
PC-9821NA13/H10	¥337,000
PC-MK12	¥65,800

富士通

FMV-TP220	TEL特価
FMV-T220	TEL特価
FMV-T220D	TEL特価
FMV-T220M	TEL特価
FMV-T216	TEL特価
FMV-S220	TEL特価
FMV-S2205	TEL特価
FMV-S2167	TEL特価
FMV-S2165	TEL特価
FMV-S216A	TEL特価
FMV-S215	TEL特価
FMV-SC216	TEL特価
FMV-5160NA5/X	TEL特価
FMV-5150NA5/WS	TEL特価
FMV-5150NA5/W16C	TEL特価
FMV-5133NA5/W13C	TEL特価
FMV-5133NP5/W	TEL特価
FMV-5133NP/W	TEL特価
FMV-5133NU5/WS	TEL特価
FMV-5120NU2/W	TEL特価
FMV-5120NU2/Y	TEL特価
FMV-5100NC/S	TEL特価

IBM

THINKPAD 535 MF9	¥258,000
THINKPAD 365XD-1J9	¥268,000
THINKPAD 365X-BJ9	¥255,000
THINKPAD 760XD	¥648,000
THINKPAD 760XL	¥522,000
APTIVA J3A	¥158,000
APTIVA J3X	¥158,000
APTIVA J35	¥168,000
APTIVA J51	¥188,000
APTIVA J52	¥188,000
APTIVA 775	¥188,000
APTIVA H65	¥213,000
APTIVA H5F	¥208,000
APTIVA H7G	¥268,000
APTIVA B80	¥259,800
APTIVA B85	¥335,000
APTIVA B86	¥313,000
APTIVA B95	¥348,800
APTIVA B97	¥375,000
APTIVA T81	¥249,800
APTIVA T84	¥249,800
APTIVA T85	¥289,800
APTIVA T94	¥298,000
APTIVA T95	¥318,000

SHARP

MN-8000	TEL特価
MN-8000D	TEL特価
MN-7760	TEL特価
MN-7750	TEL特価
MN-7650	TEL特価
MN-7350	TEL特価
MN-6550D	TEL特価
MN-6350D	TEL特価
MN-5200Z	TEL特価
MN-5100	TEL特価
MN-5100D	TEL特価
PC-W110	TEL特価
PC-W100	TEL特価
PC-W100D	TEL特価

TOSHIBA

ブレッツア 5200MB	¥248,000
ブレッツア 5166MB	¥195,000
ブレッツア5133MB	¥158,000
PA-1229C9	¥558,000
PA-1232C9	¥338,000
PA-1230SA	¥225,800
PA-1230C9	¥258,000
PA-1230CA	¥278,800
PA-1225JD	¥245,000
PA-1225JC	¥198,000
PA-1225JS	¥188,000
PA-1234S9	¥168,800
PA-1224JT	¥169,800
PA-1224JS	¥148,000
PA-1126C9	¥398,000
PA-1124JW	¥308,000
PA-1125JT	¥216,000
PA-1237CA	¥168,800
PA-1237C9	¥155,800
PA-1236CA	¥115,000

CANON

NNOVA- 3400CX	¥285,000
NNOVA- 3400DX	¥345,000
NNOVA- 3500EX	¥468,000
NNOVA- 3500SX	¥523,000
NNOVA- 3500FX	¥523,000
DUO-2300DS	¥418,000
DUO-2400DX	¥468,000

PANASONIC

CF-200PDX	¥309,800
AL-N1T515J5	¥269,800

EPSON

VN-516GX	¥558,000
VN-515FA	¥404,000
VN-513FA	¥369,000

COMPAQ

PRESARIO-1072	¥348,000
PRESARIO-1084	¥419,800
PRESARIO-3060	¥319,800
PRESARIO-4182/15	¥249,800
PRESARIO-4182/17	¥278,000
PRESARIO-8770	¥368,000

MAC

PB1400C/133	¥388,000
PB1400CS/117	¥269,800
PB3400	¥548,000
PM7300/166	¥219,800
PM7600/200	¥318,000
PF-5280SP	¥158,000
PF-5430	¥183,000
PF-5440	¥228,000

HDD/FDD

メルコ

DSC-N1200N	¥37,800
DSC-N2000NS	¥49,800
DSC-D1200P	¥42,800
DSC-D2000PS	¥49,800
DSC-S1200	¥32,300
DSC-S2000S	¥42,200
DSC-S3200	¥61,500
DBI-N1200	¥29,300
DBI-N1600	¥33,100
DBI-N2000	¥40,800
DBI-N2500	¥44,600
DBI-N3200	¥48,500
DBI-V1200	¥26,800
DBI-V1600	¥30,700
DBI-V2000	¥38,300
DBI-V2500	¥42,200
DBI-V3200	¥46,000
DNN-T540	¥30,700
DNN-T810	¥34,500
DNN-T1000	¥38,400
DNN-1187S	¥38,400
DNN-T1400	¥42,100
DNN-T2100	¥53,800

ロジテック

SHD-2G/NB	¥47,200
SHD-2000NB	¥46,800

I/Oデータ

HDN-540M	¥33,400
HDN-810M	¥38,500
HDNS-1.6G	¥47,800
HDNB-1.6G	¥47,800
HDI-3.2G/DV	¥49,300
HDN-1G	¥40,800
HDVS-2G	¥38,300
HDVS-2G-98-3P	¥43,700
HDVS-2G/SPCI	¥49,800
HDI-1.7G	¥33,100
HDI-2.1G/98	¥38,300
HDI-3.2G/98	¥49,800

MO/CD-ROM

I/Oデータ

CDV-AB10	¥19,300
CDV-AB8	¥16,300
MOF-640	¥75,500
MOF-230/98-3P	¥47,600
MOF-640/98-3P	¥82,400
MOF-640/SPCI	¥86,300
MOF-230/SPCI	¥53,800
CDR-VX24	¥59,800
CDR-VX24/SPCI	¥71,800
CDR-VB24	¥51,800
CDR-VB24/SPCI	¥63,800

IBM

CD-400	¥19,800

メルコ

MOS-S640	¥75,500
MOS-D640	¥86,300
MOS-S230	¥38,300
MOS-D230P	¥49,800
MOS-A230	¥43,000
MON-D230C	¥53,700
CDS-S16	¥25,300
CDI-16FB	¥19,100
CDS-D16C	¥33,000
CDN-D8C	¥28,500

ロジテック

LMO-420S	¥46,800
LMO-420NB	¥54,000
LMO-640S2	¥73,000
LMO-230	¥38,300

富士通

SMB-640D2	¥69,800
SMB-640AT2	¥67,300
SMB-640D2	¥72,800

SONY

CDU-52R	¥94,500

TEAC

CD-R400-2	¥96,000
CD-R50-2	¥81,000

増設RAMボード

メルコ

EMH-16M	¥12,300
EMH-32M	¥23,000
EMH-64M	¥44,600
EMH-E16M	¥13,800
EMH-E32M	¥26,200
EMH-E64M	¥50,800
EMH-E128M	¥99,800
ESD-16M	¥12,300
ESD-32M	¥23,000
EN8-16M	¥13,800
EN8-32M	¥26,200
EN8-E32M	¥24,600
EN8-E64M	¥49,800
ENB-8M	¥9,800
ENB-16M	¥16,200
ENB-32M	¥28,500
ENB-64M	¥53,100
ENL-8M	¥8,500
ENL-16M	¥14,600
ENL-32M	¥26,800
ENP-8M	¥9,800
ENP-16M	¥16,200
ENP-32M	¥28,500
VD8-T32M	¥22,900
VD8-16MG	¥13,800
VI5-8MG	¥8,500
VI5-16M	¥14,600
VT5-16M	¥15,300
VT5-32M	¥27,700
VT5-64M	¥52,300
VT6-16M	¥15,300
VT6-32M	¥29,300
VT7-16M	¥19,100
VNL-16M	¥13,800
VNL-32M	¥22,900
RTL-12M	¥12,300
VSW-16M	¥13,800
VSG-16M	¥12,300
VSG-32M	¥23,000
VMH-16M	¥12,300
VMH-32M	¥23,000
VMH-64M	¥44,700
VMH-E16M	¥13,800
VMH-E32M	¥26,200
VMH-E64M	¥50,800
VMB-P8M	¥6,900
VMB-P16M	¥12,300
VMB-P32M	¥23,000
VMB-W16M	¥14,600
VMB-W32M	¥26,800
VMB-W64M	¥51,600
VMC-W16M	¥12,300
VMC--W32M	¥23,000
VMC-W64M	¥44,700
ADB-16M	¥12,300
ADB-32M	¥22,300
ADB-64M	¥44,700
APD-16M	¥12,300
APD-32M	¥23,000
APD-64M	¥44,700

I/Oデータ

NE-EDO-8M×2	¥12,300
NE-EDO-16M×2	¥22,300
NE-EDO-32M×2	¥44,700
NE-ECC-8M×2	¥13,900
NE-ECC-16M×2	¥26,200
NE-ECC-32M×2	¥50,800
NE-ECC-64M×2	¥146,000
EDO326-4M×2	¥6,200
EDO326-8M×2	¥12,300
EDO326-16M×2	¥22,300
EDO326-32M×2	¥44,700
NR64-16M	¥12,300
NR64-32M	¥26,200
NR64-64ME	¥44,600
NB64-8M	¥7,000
NB64-16M	¥13,900
NB64-32M	¥26,200
NB64-64M	¥57,800
LD34-8M	¥7,000
LD34-16M	¥13,900
LD34-32M	¥26,200
NP34-8M	¥7,000
NP34-16M	¥13,900

CRT

NEC

X-500	¥35,800
PC-KM154	¥61,500
PC-TM171	¥83,500
PC-KM173R	¥59,800
PC-KM173R2	¥65,500
PC-KM174R	¥95,500
PC-KM175	¥76,800
PC-KM212	¥253,000
LCD-12	¥358,000

三菱

RD-17G2C	¥78,500
RD-17GX2C	¥68,500
RD-17V	¥64,800
RD-17M	¥64,800
RD-21G2	¥208,800
RD-21GX	¥173,800

飯山

MF-8515G	¥35,800
MF-8517E	¥52,800
MF-8617E	¥57,800
MF-8617ES	¥62,700
MT-8621E	¥136,800
MT-8617E	¥63,500
MT-8617ES	¥72,800
LP-1013	¥258,800
LP-1014	¥268,800

SONY

CPD-15SF9	¥45,700
CPD-17SF9	¥66,500
CPD-20SF3	¥173,800
CDM-17SE2T	¥103,000
CDM-20SE3T	¥268,000
LMD-1041	¥188,000

ナナオ

E35F	¥53,500
E53F	¥78,000
E55D	¥89,500
E57T	¥115,000
E65T	¥273,000
E66T	¥299,800
E75F	¥183,800
77F	¥174,000

富士通

FMV-DP84YZ	¥33,800

FAX MODEM

SONY

SMD-V340W	¥13,800
SMD-340IW	¥18,800
SMD-344EPW	¥47,800

MAP

MPM-971	¥19,800

オムロン

MA-2814	¥15,800
ME-3314B	¥19,800

NEC

PC-IT55D1	¥37,800
PC-IT55S1	¥26,800
PC-IB55SI	¥17,800

ワープロ

NEC

JX-5700AC	¥89,800
JX-50MA	¥112,800
JX-70MA	¥159,800

SHARP

WD-M500	¥89,800
WD-M600	¥114,800
WD-MR1	¥149,800
WD-G200	¥93,800

TOSHIBA

JW-98GX	¥128,800
JW-98GT	¥99,800
JW-V610	¥78,800
JW-V700	¥82,800
JW-V810	¥94,800
JW-V850	¥123,800
JW-V900	¥88,800
JW-F550	¥62,800

富士通

LX-4500	¥102,800
LX-4500NT	¥117,800

CANON

CW-J1VC	¥98,800
CW-J1VG	¥99,800
CW-J1VS	¥95,800
CW-J1HX	¥84,800
CW-J7	¥78,800

PANASONIC

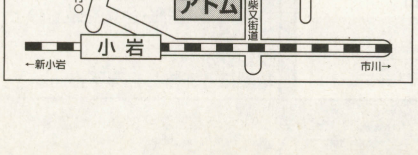
FW-U1C70	¥78,800
FW-U1CD300	¥87,800
FW-U1P633L	¥114,800
FW-U1C71	¥89,800
FW-U1C30	¥69,800

カシオ

G-98	¥59,800
CX-70	¥83,800
CX-300	¥79,800

- ● 保証：全商品メーカー保証付。
- ● 到着後1週間以内の初期不良は確認の上、交換いたします。
- ※ 価格には5%の消費税がかかります。
- ※ 価格表示のないものは、お問い合せ下さい。

お知らせ 従業員・パート募集中!



パソコンショップ

アトム

☎ 03-5668-1811

FAX 03-5668-5560

〒133 江戸川区北小岩1-3-6

営業時間：9:00~19:00　定休日：日曜祝日

通信販売のお支払い方法

振込銀行 ▶ 東京三菱銀行市川支店
口座：普通1234561　口座名義：アトム

- ※ お振込手数料はお客様のご負担になります。
- ※ 商品は、ご入金が確認され次第発送させていただきます。
- ※ 必ずお電話（FAX）でご注文してからご入金下さい。
- ※ ご入金後、お約束日までに発送致します。
- ※ 商品の在庫の関係上お約束日にお届け出来ない場合があります。
- ※ お申込み後一週間以内にご入金してください。
- ※ ご入金後のキャンセルはご遠慮してください。
- ※ 品切れになる場合があります。必ずお電話で在庫確認をしてお申込下さい。
- ※ 金額には送料は含まれておりません。別途送料がかかります。
送料（1個口）：本州1,000円 その他1,200円
（沖縄、離島は別途料金になります。お気軽にお問い合せ下さい。）

■ クレジット（分割、ボーナス一括払い）・リース・代金引替も承っております。
詳しくはお問い合せ下さい。

回　数	3	6	10	12	15	24	36	48	60
手数料	2.6	3.0	4.2	4.89	6.5	10.0	14.3	18.9	24.3

全国通販

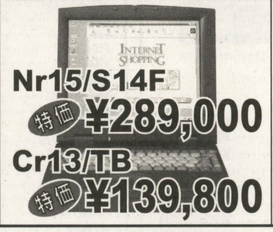
欲しいと思ったらおまかせ！！

お買得品満載の最新価格情報

———— 充実したサポート体制（AM10:00～PM10:00 年中無休）

パソコンFAX情報 **048-651-6434** 24時間 えるNet（パソコン通信）**048-660-1870**

限定 お買得情報



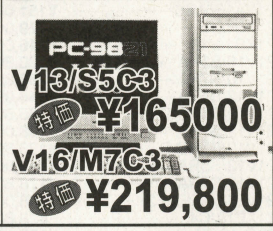
■NEC PC-9821

Nr15/S14F 特価 ¥289,000

Cr13/TB 特価 ¥139,800

■NEC PC-9821

Ra20/N12 特価 ¥179,000



■NEC PC-9821

V13/S5C3 特価 ¥165000

V16/M7C3 特価 ¥219,800

■IBM APTIVA

J3C+16MBRAM 特価 ¥178,000

■IBM ThinkPad

365X(3J9) 特価 ¥195,000

■CANON INNOVA

3100CX 特価 ¥259,800

パソコン本体

■NEC

新製品

V16/S5PC	¥193,000～
V166/S5C	¥226,000～
V200/SZC2	¥240,000～
V200/S5C2	¥255,000～
V200/S7C2	¥285,000～
V200/MZC2	¥255,000～
V200/M7C2	¥305,000～
XC16/S5A3	¥189,000～
XC16/S7A3	¥224,000～
XC16/M7A3	¥238,000～
NW150	¥CALL
LS150	¥CALL
PC-9821V166/S5C/D	¥212,000
PC-9821V166/S7C/D	¥239,000
PC-9821V200/SZC/D	¥233,000
PC-9821V200/S7C/D	¥278,000
PC-9821V200/M7C/D	¥315,000
PC-9821LS12/D10C/D	¥269,800
PC-9821LS150/S14C/D	¥385,000
PC-9821Nr150/X14F	¥405,000
PC-9821Nr166/X30F	¥518,000
PC-9821La13	¥265,000
PC-9821Ct20	¥295,000
PC-9821Xa13/W12	¥149,800
PC-9821Xa16/W16	¥166,000
PC-9821Xa16/W30	¥228,000
PC-9821Xv13/W16	¥165,000
PC-9821Xv20/W30	¥239,000
PC-9821Xc13/S5A2・B2	¥178,000
PC-9821Nr15/S10	¥275,000

■東芝

MMX搭載

PA1238C9	¥465,000
Libretto50CT	¥175,000
Libretto50CTA	¥183,000
PA1230SA(Satellte430)CDS	¥195,000
PA1230CA(Satellte430)CDT	¥258,000
PA1232C9(TECRA510CT)	¥315,000
BREEZA5166(PV1009JA)	¥196,000
infinia 7200J1	¥355,000
infinia 7200J2	¥425,000

■EPSON

MMX搭載

N15GA(NOTE)	¥412,000
N13GX(NOTE)	¥358,000

■UMAX

Apus2000/160	¥149,000

■IBM

MMX搭載

Aptva T95	¥329,000
Aptva T85	¥298,800
Aptva T81	¥269,000
Aptva B86	¥315,000
Aptva B97	¥372,000
Aptva J51	¥188,000
Aptva J3A	¥156,000
Aptva J3C	¥168,000
Aptva J3E/Z	¥199,800
Aptva B80	¥275,000
Aptva B95	¥379,000
ThinkPad 535（40MB仕様）	¥288,000

■COMPAQ

MMX搭載

PRESARIO 1072	¥345,000
PRESARIO 1084	¥409,000
PRESARIO 3060	¥319,800
PRESARIO 4182(15")	¥248,000
PRESARIO 4182(17")	¥278,900
PRESARIO 8770	¥369,000

■富士通

新製品

FMVS215	¥198,000～
FMVS216A	¥224,000～
FMVS2165	¥249,800～
FMVS2167	¥278,000～
FMVS2205	¥275,000～
FMVS220	¥312,000～
FMVT216	¥278,000～
FMVT220	¥375,000～
FMVTP220	¥412,000～
FMV53NP5S	¥368,000～
FMV53NU5S	¥316,000～
FMV55NAS	¥442,000～

■シャープ

MN-7750	¥438,000
MN-7760	¥498,800
MN-6550D	¥CALL
MN-5200Z	¥335,000

■APPLE

限定 PowerMac 7300/166	¥219,000
Performa 5430	¥178,000
Performa 5440	¥238,000
Performa 6410＋15"CRT	¥269,000
Performa 6420＋17"CRT	~~¥418,000~~
Power Book 1400CS/117	¥299,800
Power Book 1400c/133	¥419,000
PowerMac 7600/200	¥315,000
new PowerMac 7300/180	¥CALL
new PowerMac 9600/233	¥CALL

RAM

SIM	16MB	¥12,000～
	32MB	¥23,000～
EDO	16MB×2	¥23,000～
	32MB×2	¥45,000～
98NOTE用	16MB	¥14,000～
	32MB	¥25,000～
DOS/V NOTE用	32MB	¥27,000～

イメージスキャナ

GT-2000WINP/S/ART	¥29,800
GT-5000WINP/S/ART	¥35,000
GT-8500WIN/ART	¥49,800
GT-9500WIN/ART	¥99,800
CanoScan300	¥32,800
CanoScan600	¥79,800
JX-250W2	¥49,800
SCANJET 4S	¥25,800
SCANJET 5P	¥43,800

モニター

RD-17GⅡ	¥82,800
RD-17GXⅡC	¥72,800
RD-17V	¥64,800
RD-15M	¥33,800
MF-8515G	¥34,800
MF-8517E	¥52,800
MT-8617E	¥64,800
MT-8617ES	¥72,800
MT-8621E	¥148,000
E35F	¥58,000
E55D	¥96,000
CPD-15SF9	¥48,000
CPD-17SF9	¥67,800
CDP-20SF3	¥168,000

アクセラレータ・サラウンド

GA-968V2/PCI	¥19,500
GA-968V4/PCI	¥27,000
GA-PG3DVX8/PCI	¥36,800
GA-PG3D4/PCI	¥14,000
GA-DRTV2/PCI	¥19,500
GA-DRTV4/PCI	¥23,400
PC-9801-118	¥17,500
QV-WS(WaveSter)	¥18,800

HDD外付

SHD-U2000P	¥52,000
SHD-U2000	¥39,800
SHD-U3200	¥55,800
HDVS-2G	¥38,800
HDVS-2G/SPCI	¥50,500
UHDS-H2G	¥46,800
DSC-U2000	¥53,000
DSC-2000S	¥42,800

プリンタ

PICTY300	¥36,500
PM-700C	¥43,000
XJS-400	¥44,800
MJ-830	¥29,800
MJ-930C	¥58,000
MJ-6000C	¥108,000
MJ-8000C	¥CALL
MJ-5100C	¥92,000
MJ-3000C	¥65,000
LP-700W	¥43,800
LP-8300	¥126,000
BJC-35VⅡ	¥35,800
BJC-210J	¥15,800
BJC-240J	¥24,000
BJC-420J	¥28,800
BJC-455J	¥52,800
BJC-620JW	¥47,000
BJC-5500J	¥72,800
LBP-210	¥39,800
LBP-310	¥57,000
LBP-430	¥92,800
Deskjet 694C	¥33,000
MD-2010S/J	¥39,800
MD-4000S/J	¥59,800

デジタルカメラ

C-800L(オリンパス)	¥99,800
new C-410L(オリンパス)	¥CALL
DSC-F1(SONY)	¥65,800
CP-200	¥55,000
QV-100	¥47,500
QV-300	¥49,800
DS-8	¥54,800
DC-2E	¥49,800
DC-2L	¥59,800
new MD-PSI(SHARP)	¥CALL
PowerShot350	¥49,800
PowerShot600	¥84,000
限定 デジタルカメラ+プリンタセット） QV-10A(ソフト付)＋PICTY80L	¥29,800

モデム・TA

PC-IT45D1	¥20,000
PC-IT55D1	¥39,800
PC-IT55S1	¥27,800
TA-B64DSU	¥29,800
336dps Win95	¥9,800
336dps Win95/Mac	¥12,800

MO・ZIPドライブ

LMO-P420PS	¥47,000
LMO-230	¥36,000
LMO-230H	¥41,000
LMO-230HB	¥48,000
LMO-640F	¥67,000
MOS-S230	¥39,000
MOS-S640	¥69,800
MOF-230W	¥42,800
MOF-640	¥70,000
MMO-230GTB	¥42,800
MMO-C230GTB	¥53,000
MMO-640GTB	¥79,800
MMO-C640GTB	¥88,000
SMB-640D	¥65,800
SMB-230D	¥38,800

CD-ROM

SCD-1600PS	¥32,000
LCW-747S(CD-R)	¥55,000
CDS-S16	¥25,500
CDS-D16C	¥33,500
CDS-R2W6R(CD-R)	¥59,800
CDV-AB16	¥19,500
CDV-PX12	¥25,500
CDPS-PX10/PCSC	¥35,500
CDP-TX6/PCIDE	¥25,800
CDP-TX10/PCIDE	¥29,000
CDR-VX24(CD-R)	¥58,000
LPD-650S	¥43,800

コンピュータミュージック

ミュージ郎SC-88Pro	¥77,000
ミュージ郎SC-88VL	¥61,500
ミュージ郎SC-88ST	¥46,000
ミュージ郎SC-88ST/SP	¥51,500
Vミュージくん	¥7,800
SC-88VL	¥52,800
SC-88Pro	¥70,000
SCP-55A	¥23,800
S-MPU-ⅡN	¥15,800
CBX-90BW	¥46,800
CBX-50(D/W)	¥47,000
QV-MGS(MidiStar/GS)	¥14,500
QV-WS(WaveStar)	¥18,800

その他

AHA-2940/AU/97	¥29,800
SC-PCI	¥12,500
SC-98-3P	¥10,000
LHA-301	¥11,000
LHA-421	¥16,000
QV-WSMT(WaveSMIT)	¥23,800
LPM-SCSI2A	¥9,000

エリント
— 秋葉原 —
☎03-3839-1030(代)
FAX 03-3836-8515
〒101 東京都千代田区外神田6-15-14外神田ストークビル
営業時間／AM10:00～PM10:00
年中無休
〔振込先〕
あさひ銀行　外神田支店
(普) 1043613 エリント

エリント
— 東大宮 —
☎048-667-5876(代)
FAX 048-660-1871
〒330 埼玉県大宮市東大宮4-27-16
営業時間／AM10:00～PM6:00
定休日／水曜・日曜・祝日
〔振込先〕
あさひ銀行　外神田支店
(普) 1043613 エリント

トライミー
— 名古屋 —
☎052-807-1573
FAX 052-807-1579
〒468 名古屋市天白区横町708
営業時間／AM10:00～PM6:00
定休日／日曜・祝日
〔振込先〕
あさひ銀行　赤門通支店
(普) 1034450 トライミー

ご注文の方法

注文の場合は、必ず電話又はFAXにて、在庫・金額・支払方法等を確認の上、お申し込み下さい。**全メーカー保証付**

●お支払方法

銀行振込
電話にてお申し込み下さい。

代金着払
商品到着時に確認した金額をお支払い下さい。（代金引換手数料がかかります。）

現金書留
電話にて、在庫・金額を確認の上、お送り下さい。

クレジット
電話にてお申し込み下さい。

※価格は変動する場合がありますので、お問い合わせ下さい。表示価格はすべて送料、消費税別です。

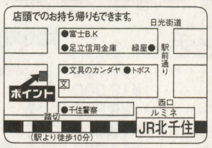
Computer Station

ポイント

〒120 足立区千住仲町19-8
太陽生命ビル1F
営業時間AM10:30～PM7:00（通販受付 PM7:00まで 日曜・祭日定休）

秋葉原と勝負っ!来店なら…

ご注文・お問い合わせ
☎ 03-3870-9801
24時間プライスサービス
03-3870-9815
FAX見積
03-3888-8298



日本全国
通信販売でもOK!!

※商品の価格は変動する場合があります！ TELにてご確認下さい。

※正社員・アルバイト募集中！ お気軽にTEL下さい!!

※写真と商品は一部異なる場合があります。

代金着払いシステム有り！即日発送O.K!!

Microsoft® Official Dealer

セット内容は変更自由です!!

NEC
PC-9821XV20/W30
RD-17GⅡ（CLEAR）
DIATONE スピーカー
MITSUBISHI
Xvセット

セット特価 ¥299,800

NEC
PC-9821V200/M7H2
PC-9821V200/M7J2
VALUE STAR

特価 ¥345,800
特価 ¥349,800

NEC
PC-9821V200/S7C2
PC-9821V200/S7D2
VALUE STAR

特価 ¥277,800
特価 ¥281,800

NEC
PC-9821V200/S5C2
PC-9821V200/S5D2
VALUE STAR

特価 ¥249,800
特価 ¥253,800

NEC
PC-9821V166/S5C2
PC-9821V166/S5D2
VALUE STAR

特価 ¥224,800
特価 ¥228,800

NEC
PC-9821V16/S5PC2
PC-9821V16/S5PD2
VALUE STAR

特価 ¥189,800
特価 ¥193,800

NEC
PC-9821Nr166/X30F
PC-9821Nr150/X14F
Lavie

特価 ¥469,800
特価 ¥339,800

NEC
PC-9821Nw150/S20C
PC-9821Nw150/S20D
Lavie

特価 ¥359,800
特価 ¥363,800

NEC
PC-9821Ls13/D10C2
PC-9821Ls13/D10D2
Aile

特価 ¥275,800
特価 ¥279,800

NEC
PC-9821Nw133/D14C
PC-9821Nw133/D14D
Lavie

特価 ¥284,800
特価 ¥288,800

FUJITSU
FMV-SⅡ165
FMV-SⅡ167
DESK POWER

TEL特価
TEL特価

SHARP
MN-5200Z
MN-7650
Mebius

特価 ¥319,800
特価 ¥349,800

今月のおすすめ商品

NEC
PC-9821Cr13/TA
PC-9821Cr13/TB
Pentium 133MHz
RAM 16MB HDD 850MB
4倍速CD-ROM
FAX/モデム
一太郎 or Word
10.4"TFT

限定特価 ¥149,800

NEC
PC-9821V16/M7C3
PC-9821V16/M7D3
Pentium 166MHz
EDO-RAM 32MB HDD 2GB
8倍速CD-ROM FAX/モデム
3Dアクセラレータ
一太郎＋1-2-3 or Word＋Excel
17"CRT

限定特価 ¥209,800

Fujitsu
FMV-5DTS21M
FMV-5DTS23M
Pentium 150MHz
RAM 16MB HDD 2.1GB
6倍速CD-ROM
FAX/モデム MO230MB
一太郎＋1-2-3 or Word＋Excel
17"CRT

限定特価 ¥199,800

IBM
Aptiva J3K
Pentium 133MHz
RAM 32MB HDD 2.0GB
8倍速CD-ROM
FAX/モデム
一太郎
15"CRT

限定特価 ¥159,800

C P U

NEC	PC-9821V20/M7C3・D3	¥258,000
	PC-9821V200/M7C2・M7D2	¥299,800
	PC-9821V200/SZC2・SZD2	¥239,800
	PC-9821V200/MZC2・MZD2	¥252,800
	PC-9821Xc16/M7A3・M7B3	¥234,800
	PC-9821XA16/W16	¥149,800
	PC-9821RV II 26/N20	¥358,000
	PC-9821RA II 23/N30	¥275,800
	PC-9821RA II 23/W30	¥269,800
	PC-9821Nr15/S10	¥278,000
	PC-9821La13/S14	¥229,800
	PC-9821Ls150/S14C2	¥368,000
NEC	PC-9821Nr13/D10A・B	¥234,800
IBM	Aptivaシリーズ	TEL特価
	Think Pad 535 MF-9	¥249,800
東芝	Satellite Pro430-CDT/1.3	¥265,000
	Satellite Pro430-CDS/1.3	¥209,800
	Satellite 220-CS/1.4	¥209,800
	Libretto 50（アプリなし）	¥149,800
	Libretto 50（アプリ付）	¥159,800
シャープ	Mebiusシリーズ	TEL特価
FUJITSU	FMV-DESK POWER	TEL特価
	FMV-BIBLO	TEL特価
SOTEC	Win Book SLIM-Z1	¥239,800

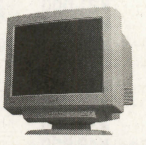
C R T

三 菱
RD-17GⅡ（CLEAR）

別売
DIATONE
スピーカーDS-51P
¥7,800

TEL特価

iiyama
MT-8617E



特価 ¥63,800

三 菱	RD-17V	¥69,800
	RD-17GX II（CLEAR）	TEL特価
	RD-15M	TEL特価
ナナオ	E57T	¥115,800
	E55D	¥89,800
	E35F	¥58,800
SONY	CPD-17SF9	TEL特価
	CPD-15SF9	TEL特価
iiyama	MF-8617E	¥58,800
	MF-8515G	¥35,800
	MT-8617ES	¥71,800
NEC	KM-174R	¥104,800
	KM-175	¥59,800
	TM-171	¥86,800
TOTOKU	CV-175	¥77,800

プリンター

EPSON
PM-700C

特価 ¥41,800

キヤノン
BJC-455J

特価 ¥45,800

EPSON	MJ-830C	¥29,800
	MJ-930C	¥56,800
	MJ-3000C（カラーキット付）	¥59,800
	MJ-1100	¥56,800
	MJ-510C	¥18,800
	MJ-5100C	¥88,800
	LP-700W	¥43,800
EPSON	MJ-6000C	¥99,800
	LP-8300	¥109,800
アルプス	MD4000J	¥56,800
NEC	PC-PR1000/LW	¥44,800
	PC-PR1000E/W	¥34,800
	PC-PR201/65	¥64,800
	PC-PR201/40	¥34,800
	PICTY-300	¥39,800
キヤノン	BJC-35V II	¥33,800
	BJC-210J	¥17,800
	BJC-240J	¥22,800
	BJC-420J	¥27,800
	BJC-620JW	¥44,800
	LBP-740	¥109,800
	LBP-750	¥136,800
	LBP-310	¥54,500

PD·CD-ROM·MO·他

I/O DATA	CDP-TX10/PC IDE	¥29,800
	CDV-TX86	¥29,800
	CDV-PX12	¥26,500
	RM-MO640F	¥72,800
	RM-MO230F	¥48,800
メルコ	MOS-S230	¥43,800
キャラベル	CD-RW6X/PC	¥74,800
パイオニア	PCP-IW	TEL特価
加賀電子	ICD-800PW	¥28,800

FAXモデム・他

マイクロコム	DESK PORTE-336W	¥15,800
I/O DATA	TA-B64DSU	¥9,980
TDK	DF-3410	¥33,800
	DF-3814ES	¥19,800
サン電子	MS-286EF（33.6Kbps）	¥9,980
	MS-336AF-W	¥18,800
NEC	IT-55DSU	¥37,800
	IB-55PRO（ボーナスパック）	¥44,800

スキャナ

SHARP	JX-250W2	¥47,800
キヤノン	Canoscan300（ソフトキット付）	¥45,800
EPSON	GT-5000WP/S	¥36,800
	GT-8500WIN	¥49,800
	GT-9500WIN	¥96,800

デジタルカメラ

EPSON	CP-500	¥65,800
Casio	QV-100	¥46,800
SONY	DSC-F1	~~¥79,800~~

ワープロ

SHARP	WD-M700	¥139,800
キヤノン	CW-J1VC	¥117,800
東芝	JW-98GX	¥129,800

HDD

ウエスタンディジタル	WDAC-32500	¥33,800
	WDAC-33100	¥38,800
	WDAC22100	¥30,800
	WDAC21600（1.6GB IDE）	¥26,800
	98用取付金具	¥1,980
メルコ	DSC-N2000N（外付2GB）	¥42,800
	DSC-N1200N	¥38,800
キャラベル	AV-1000HG	¥18,500
I/O DATA	HDVS-2G	¥37,800
	HDVS-2G/SPCI	¥48,800
	HDNb-2G	¥52,800
	HDNs-2G	¥52,800

RAM

I/O DATA	NE-SIM×b8M×2	¥11,800
	NE-SIM×b16M×2	¥19,800
ノーブラ	72PIN32MSIMM	¥19,800
	72PIN16MSIMM（ノンパリ）	¥9,800
	EDO-16M	¥9,800
	EDO-32M	¥19,500

ソ フ ト

マイクロソフト	MS-office97	TEL特価
ジャストシステム	一太郎 Ver8	TEL特価
ロータス	スーパーオフィス96	¥26,800

納期と価格自信あり！

ポイント激安クレジット

- ●即決5分、即お持ち帰り
- ●身分証明書、印鑑持参
- ●全国どこでも通販クレジット
- ●スキップ払いも可能

1回	3回	6回	10回	12回	15回	18回
2.5	2.8	3.8	5.3	5.3	8.3	10.1
24回	**30回**	**36回**	**42回**	**48回**	**54回**	**60回**
11.1	15.4	15.4	19.2	20.2	25	26

●表示価格に消費税は含まれておりません。
●広告以外の商品も取り扱っております。お電話ください。
●広告商品はすべてメーカー保証付き新品です。
●現金書留も御利用できます。まずお電話でお申し込み下さい。
●送料は別途いただきます。本州¥1,300、他TELにてお問い合わせ下さい。
●初期不良の交換期間はロングに1ヶ月保証します。
(但し、箱及び添付品等を紛失されますと、保証しかねる場合がございます)

メーカー・販売店様、卸しも致します！ 即金30,000,000円まで買います。TELお待ちしております。

VISA NICOS JCB AMX etc.カードでの支払いもOK！

お振込先 三和銀行 千住支店㊮3585676 ポイント

ただ今
ボーナス目前セール
実施中！

超優良中古パソコン

デスクトップ（5インチ）

注文No.		
U0109	PC-9801RX21(286/12MHz/640KB)	¥7,000
U0105	PC-9801RX51(286/12MHz/640KB/40HD)	¥12,000
U0111	PC-9801DX2(286/12MHz/640KB)	¥8,800
U0103	PC-9801DX5(286/12MHz/640KB/5×2/40HD)	¥13,800
U0121	PC-9801RA5(386/16MHz/1.6MB/5×2/40HD)	¥14,000
U0102	PC-9801DA5(386/20MHz/1.6MB/40HD/FM)	¥17,500
U0136	PC-9801FX5(386SX/16MHz/640KB/40HD/FM)	¥20,000
U0161	PC-9801FA2(486SX/16MHz/1.6MB/FM)	¥23,000
U0144	PC-9801BX/M2(486SX/20MHZ/1.6MB/5×2/スッロトカバー欠)	¥26,000
U0174	PC-98RL/21(386/20MHz/1.5MB/5×2)	¥12,500
U0132	PC-98RL/51(386/20MHz/1.5MB/5×2/40HD)	¥17,500
U0188	PC-H98S/8-002(486SX/20MHz/1.6MB/ノーマル)	¥9,800
U0181	PC-H98/70-100(386/33MHz/5.5MB/100HD/ハイレゾ)	¥8,800
U0177	PC-H98/80-040(486SX/16MHz/1.5MB/5×2/40HD)	¥12,800
U0119	PC-H98/90-100(486SX/25MHz/3.5MB/5×2/100HD)	¥14,800
U0189	PC-H98/100-100(486SX/25MHz/7.5MB/5×2/100HD)	¥28,000
U0021	PC-386M-STD(エプソン)(386/16MHz)	¥16,000
U0172	PC-386VR-STD(エプソン)(386/16MHz/マニュアル欠)	¥14,800

デスクトップ（3.5インチ）

注文No.		
U0219	PC-9801DX/U2(286/12MHz/640KB/3.5×2)	¥13,000
U0205	PC-9801ES5(386SX/16MHz/1.6MB/3.5×2/40MB)	¥21,000
U0243	PC-9801DS/U5(386SX/16MHz/640KB/40HD/3.5×2)	¥25,000
U0238	PC-9801DA/U5(386/20MHz/1.6MB/40HD/FM/3.5×2)	¥26,000
U0201	PC-9801FA/U7(486SX/16MHz/1.6MB/100HDD/FM)	¥39,800
U0250	PC-9801BX/U2(486SX/20MHz/1.6MB/3.5×2)	¥32,000
U0249	PC-9801BX2/U2(486SX/25MHz/1.6MB/3.5×2)	¥35,000
U0229	PC-9801BX3/U2(486SX/33MHz/1.6/3.5×2)	¥38,000
U0259	PC-9801BA3/U2(486DX2/66MHz/7.6MB/210HD/メモリHD増設)	¥49,800
U2010	PC-9821BS/U7(486DX/33MHz/9.6MB/170HD/4M増設)	¥43,800
J0338	PC-9821BP/U8(486DX2/66MHz/5.6MB/3.5×1/340HD)	¥59,800
U0241	PC-9821AS/U2(486DX/33MHz/3.6MB/FM/PCM/3.5×2)	¥44,000
U0240	PC-9821AS/U8(486DX/33MHz/5.6MB/340HD/FM/PCM/3.5×2)	¥59,000
U0260	PC-9821AP/U2(486DX2/66MHz/3.6MB/FM/PCM/3.5×2)	¥49,800
J0153	PC-9821AP2/U8(486DX2/66MHz/5.6MB/3.5×1/340HD)	¥69,800
U2003	PC-9821/modelS2(386SX/20MHz/1.6MB/3.5×2/CD/15CRT)	¥29,800
U0667	PC-9821CB3/T/A(PEN/75MHz/16MB/850HD/CD4/TV機能付/14CRT一体)	¥98,000
U2004	PC-9821CX13/S5TA(PEN/133MHz/16MB/850HD/15CRT/CD4/FAXモデム14.4K/Win95/一太郎＋123)〈新古品〉	¥148,000
C0036	PC-9821V7/S5K(PEN/75MHz/8MB/850HD/CD/15CRT)	¥98,000
U0389	PC-9821XE10/4-Z(PEN/83MHz/8MB/420HD/CD/PCM)	¥82,000
J0334	PC-9821XA/C9(PEN/90MHz/7.6MB/540HD/CD2/PCM)	¥99,800
J0446	PC-9821XA7/C4(PEN/75MHz/8MB/420MB/CD4/PCM)	¥79,800
C0018	PC-9821XA7/C8(PEN/75MHz/8MB/850HD/CD4/PCM)	¥89,800
C0028	PC-9821XA10/K8(PEN/100MHz/16MB/850HD/CD4/PCM/8M増設)	¥99,800
U0268	PC-H98S/U8-002(486SX/20MHz/1.6MB/ノーマル)	¥14,800
U0369	PC-H98S/U8-100(486SX/20MHz/1.6MB/100HD)	¥19,800
U0242	PC-H98/U60-100(386/25MHz/1.5MB/100HD/ハイレゾ)	¥15,800
U0397	PC-H98/U80-100(486SX/16MHz/1.5MB/3.5×2/100HD)	¥18,800
U0296	PC-386GE3(エプソン)(386SX/16MHz/3.5×2+5×1)	¥19,800

ノート・ラップトップ

注文No.		
U0314	PC-9801NV(V30HL/16MHz/640KB/モノクロ)	¥18,000
U0317	PC-9801NS20(386SX/12MHz/640KB/20HD/モノクロ)	¥29,000
U0311	PC-9801NS/E(386SX/16MHz/640KB/モノクロ)	¥32,000
U0315	PC-9801NS/E40(386SX/16MHz/640KB/40HD/モノクロ)	¥38,000
U0319	PC-9801NS/T(386SX/20MHz/640KB/モノクロ)	¥39,800
U0324	PC-9801NS/T40(386SX/20MHz/640KB/40HD/モノクロ)	¥45,800
U0358	PC-9801NS/L(386SX/20MHz/640KB/モノクロ)	¥37,000
U0334	PC-9801NS/R120(486SXJ/16MHz/640KB/120HD/モノクロ)	¥53,000
U0335	PC-9801NL/R120A(486SXJ/16MHz/3.6MB/120HD/モノクロ)	¥55,000
U0356	PC-9801NA(486SX/20MHz/2.6MB/モノクロ)	¥48,000
U0312	PC-9801NC(386SX/20MHz/2.6MB/TFTカラー)	¥45,000
U0360	PC-9801NC40(386SX/20MHz/2.6MB/40HD/TFTカラー)	¥51,000
U0349	PC-9801NA40/C(486SX/20MHz/2.6MB/40HD/TFTカラー)	¥64,000
U0346	PC-9821ND2(486DX2/50MHz/2.6MB/D-STNカラー)	¥88,000
A0053	PC-9821NE3/3(486DX2/50MHz/8MB/350HD/TFTカラー)	¥109,800
J0200	PC-9821NP/340(486DX4/75MHz/5.6MB/340HD/TFTカラー)	¥115,000
J0336	PC-9821NP/540(486DX4/75MHz/5.6MB/540HD/TFTカラー)	¥123,000
U0308	PC-9821LA7/D5A(SN:PEN/75MHz/8MB/540HD/D-STNカラー)	¥138,000
U0363	PC-9801LX5(LT:286/12MHz/640KB/40HD/モノクロ)	¥18,800
U0361	PC-9801T/F5(LT:386SX/16MHz/40MB/1.6MB/TFTカラー)	¥39,000
U0367	PC-286Book-STD(エプソン)(286/12MHz/640KB/モノクロ/取説欠)	¥19,800

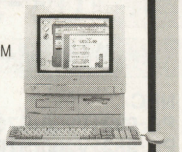
MAC／DOS/V

注文No.		
U0094	J-3100SX-041-B(東芝)(386/16MHz/2MB/40HD/モノクロ)	¥27,000
U3004	Dyna Book486-001(東芝)(486SX/25MHz/2MB/一太郎＋ロータス123/モノクロ/ガイド欠)	¥44,800
U0295	NBGVL486DX2/66H(ハンズテック)(486DX2/66MHz/16MB/340HD/3モード)	¥29,800
U0920	6885-J0M(IBM)(PEN/90MHz/8MB/720HD/CD)	¥69,800

ボーナス目前セール大特価大放出!!

PC-9821V10/C4R（新品）

注文No.U2017 注文No.U2018



すぐ使える！インターネットモデル！

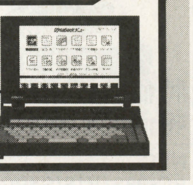
●PC-9821V10/C4R（新品）

（Pentium/100MHz/16MB/850MBHD/CD－ROM 4倍速/14″カラーCRT内蔵/ISDNボード！一太郎＋1-2-3モデル、又は″ Word＋Excelモデル）

大特価 ¥118,000

DynaBook EZ486（東芝）

注文No.U3004



486ダイナブックのパワー！

●DynaBook EZ486（東芝）

（486SX/25MHz/2MB/モノクロ一太郎ダッシュVer4.1/ロータス1-2-3R2.3Jモデル）

大特価 HDD無 ¥44,800
80MBHD内蔵 ¥49,800

注文No.		
J0625	2411-P31(IBM)(PEN/120MHz/8MB/1GHD)	¥88,000
V3015	ThinkPad 365X(IBM)(PEN/120MHz/24MB/810HD/マウス付/TFTカラー/16MB増設)	¥178,000
J0517	CONTURA 410C(COMPAQ)(486DX2/50MHz/4MB/350HD/D-STNカラー)	¥88,000
J0427	CENTRIS-610(Apple)(68LC040/20MHz)	¥45,000
U0368	MAC CLASSIC2(Apple)(8MB/100HD/モノクロ一体型)	¥39,800
J0374	MAC LCシリーズ(Apple)(¥9,800より各種)	¥9,800
U9003	MAC Ⅱ CIシリーズ(Apple)(¥19,800より各種)	¥19,800
U0287	POWER MAC 7500/100(Apple)(P-PC601/100MHz/16MB/1GHD/CD)	¥169,800
U0290	POWER MAC 7600/120(Apple)(P-PC604/120MHz/16MB/1.2GHD/CD)	¥199,800
U0288	POWER MAC 8100/100AV(Apple)(P-PC601/100MHz/16MB/700HD)	¥173,000
U0285	POWER MAC 8115/110(Apple)(P-PC601/110MHz/8MB/2GHD/CD)	¥188,000
J0516	Power Book 520(Apple)(68LC040/50MHZ/12MHz/240HD/コプロ無/モノクロ)	¥89,000
U0390	Power Book 550C(Apple)(MC68040/66/33MHz/750HD/アクテイブマトリスクカラー)	¥188,000
J0515	Power Book DUO280C(Apple)(68LC040/33MHz/12MB/320HD/コプロ無/カラー)	¥109,000
U0398	Power Book160(Apple)	¥43,800

ディスプレイ

注文No.		
U0450	N5913R・U(14カラー:640×400/0.31㎜/デジアナ共用/98用)	¥6,000
U0417	PC-KD854N(14カラー:640×400/0.39㎜)	¥5,000
U0421	PC-KD853N(14カラー:640×400/0.31㎜)	¥6,500
U0452	PC-KD882(15カラー:640×400/0.31㎜)	¥6,500
U0405	PC-KD881(15カラー:640×400/0.28㎜)	¥7,500
J0284	PC-KD1421(14カラー:640×400/0.31㎜)	¥7,000
U0465	PC-KD1521(15カラー:640×400/0.31㎜)	¥10,000
U0474	PC-KD1511(15カラー:640×400/0.28㎜)	¥11,000
U0412	PC-KD1522(15カラー:640×480max/0.31㎜)	¥14,000
U0437	PC-TV354(15カラー:640×400/0.39㎜/TVチューナ付/リモコン欠)	¥6,980
J0041	PC-TV453N(15カラー:640×400/0.39㎜/TVチューナ付/リモコン欠)	¥13,800
U0424	PC-TV454(15カラー:640×400/0.35㎜/TVチューナ付/リモコン欠)	¥15,800
U0411	PC-TV472(21カラー:640×400/0.52㎜/TVチューナ付/リモコン欠)	¥29,000
U0381	PC-KH1512(15カラー:ハイレゾ対応/0.28㎜)	¥15,000
U0479	N5926-02(15カラー:ハイレゾ対応)	¥15,000
U0491	CR-4000(エプソン)(14カラー:640×400/0.31㎜/98用)	¥5,000
U0410	XC-1498C Ⅱ(三菱)(14カラー:640×400/0.28㎜)	¥6,000
U0492	CMT-A14H2(サンヨー)(14カラー)	¥7,000
J0294	CU-14MD(シャープ)(14カラー:640×400/0.39㎜)	¥6,000
J0288	UE-1D02(シャープ)(14カラー:640×400/0.39㎜/98用)	¥5,000
J0039	SF-7315(飯山電機)(15カラー:640×400/0.31㎜)	¥7,000
J0398	PC-KM153(15マルチ:1120×768max)	¥27,800
D0050	PC-KM153R(15マルチ:1120×768max)	¥29,800
U0471	MF-8615A(飯山電機)(15マルチ:1024×768max)	¥24,800
U4011	MF-5117J(飯山電機)(17マルチ:1280×1024max)	¥40,000
J0461	RD17Y(三菱)(17マルチ:1280×1024max)	¥46,000
K0200	STD9750(19カラー:カラーグラフィックカード8)	¥43,000
K0027	MR-5120(飯山電機)(20マルチ:1280×1024max)	¥78,000
U0444	RD-21E(三菱)(21マルチ:1280×1024max)	¥79,800
U0453	M1297(Apple)(13カラー)	¥13,000
U0455	M1298(Apple)(16カラー)	¥25,000

プリンタ（トナーは別売りとなります）

注文No.		
M0031	PC-PR150N(熱転写プリンター)	¥5,000
U0516	PC-PR101GS(80桁シリアル:漢字60字/秒)	¥10,000
U0525	PC-PR201/45L(136桁シリアル:漢字45字/秒)	¥18,000
U0574	PC-PR201/60A(136桁シリアル:漢字60字/秒)	¥15,800
U0527	PC-PR201/63(136桁シリアル:漢字63字/秒)	¥15,800
U0567	PC-PR2000/4(レーザー:B4対応/ダブルホッパ付)	¥38,000
U0522	PC-PR4000/4(レーザー:A3対応)	¥63,000
U0577	LBP-B406E(キャノン)(レーザー:B4対応)	¥45,000
J0332	LBP-B406E Ⅱ(キャノン)(レーザー:B4対応)	¥56,000
U5009	LBP-B406G2(キャノン)(レーザー:B4対応)	¥43,000
U5002	LBP-A304E Ⅱ(キャノン)(レーザー:A3対応)	¥78,000
J0271	LBP-A304G Ⅱ(キャノン)(レーザー:A3対応)	¥78,000
U5001	BJ-10V LITE(キャノン)(インクジェット)	¥6,800
J0218	HP-DESK Writer-310(HP)(インクジェット)	¥15,000
U0530	LaserWind1040W(ゼロックス)(レーザー:A4対応)	¥28,000
J0089	HG-5130(エプソン)(モノクロインクジェット)	¥48,000

ハードディスク

注文No.		
U0752	PC-9801RA-35L(NEC)(RX,RA,RL,DX,DA用40MB)	¥5,000
U0608	PC-9801FA-35(NEC)(FX,FS,FA用40MB)	¥5,000
J0527	INTER-540BN(ICM)(98FELLOW用540MB)	¥18,000
H0095	INTER-170A(ICM)(98MATE用170MB)	¥10,000
J0525	INTER-340AN(ICM)(98MATE用340MB)	¥15,000
U0882	PACK NV-250(ICM)(98NOTE用250MB)	¥15,000
H0111	BLT-N340(緑電子)(98NOTE用340MB)	¥19,000
H0171	DNN-T540(メルコ)(98NOTE用540MB)	¥23,000
J0403	PC-HD100R2(NEC)(外付100MB:I/F付)	¥10,000
U0659	PC-HD300U(NEC)(外付300MB:I/F付)	¥15,000
J0646	ES-360(テクサ)(外付360MB:I/F付)	¥17,000
J0064	V6-850(緑電子)(外付850MB:I/F付)〈新品〉	¥27,800

周辺機器

注文No.		
U6001	PC-OD301R(NEC)(3.5インチ光磁気ユニット)	¥13,000
U7106	PC-OD501(NEC)(5インチ光ディスクユニット:I/F.ケーブル欠/600MB)	¥12,000
U0669	PC-9872R(NEC)(98用カウント付きバスマウス)	¥800
U0613	PC-9821A-E02(NEC)(98用ハイレゾボード)	¥9,000
J0111	PC-9821A-E01(NEC)(AP2,AS2用ウィンドウアクセラレータボード)	¥8,500
J0167	PC-9801N-25(NEC)(B4680インターフェイスパックT(10BASE-Tに接続)ノート)	¥8,000
U0651	PC-H98-B04(NEC)(B4680インターフェイスボード/マニュアル欠)	¥8,000
N0012	PC-PR201X-04(NEC)(PC-PR201X/65A用シートフィーダ)	¥3,000
J0437	CN-SC43(緑電子)(PCMCIA用SCSI-2カード)	¥8,500
J0032	PC-9821A-E10(NEC)(SCSIインタフェース)	¥8,000
J0003	PC-9801N-23(NEC)(テンキーボード)	¥2,500
N0092	PC-9821N-U05(NEC)(ドッキングステーション)	¥25,000
U0957	UP-5000(ビデオプリンター)	¥39,800
Z0200	JWP-1000T(メルコ)(プリンターバッファ1MB)	¥8,000
Z0030	KSW-C(関西電気)(プリンター切換器1:2)	¥1,000
U0996	MDP-21(プリンター切換器1:2)	¥1,500
J0174	MS-144AF(サンテク)(モデム14.4Kbps/ガイド欠)	¥7,800
Z0255	MS-288EF(サンテク)(Win/Dos用28.8Kbpsモデム)	¥9,800
M0064	V34ES2-W(ヒューコム)(Win/Dos用28.8Kbpsモデム)	¥8,500
U0788	AR-336(緑電子)(95対応33.6Kbbsモデム)	¥14,800
U0621	PC-FD312(NEC)(外付3.5インチFDD×2)	¥13,000
U0622	PC-FD512R(NEC)(外付5インチFDD×2)	¥13,000
J0609	SCD-430(ロジテック)(外付CD-ROMドライブ(4))	¥8,000

メモリ

注文No.		
U0763	PIO-RA134-4M(I/O)(PC-9801RA21,51用4MB)	¥8,000
J0086	EDX-4000(メルコ)(PC-9801DX用4MB)	¥8,000
U0033	PIO-DS134-4M(I/O)(PC-9801DS用4MB)	¥8,000
U7017	EDA-8000R(メルコ)(PC-9801DA用8MB)	¥14,000
U7110	EFA-8000(メルコ)(PC-9801FA用8MB)	¥14,000
J0085	EFA-10M(メルコ)(PC-9801FA用10MB)	¥18,000
U7108	EAB-8000(メルコ)(PC-9801BX,BA,PC-9821AE,AS,AP用8MB)	¥14,000
J0450	EXB-8M(メルコ)(PC-9801BA2,BS2,BX2用8MB)	¥10,000
J0371	EAB-12M(メルコ)(PC-9821AP用12MB)	¥20,000
J0471	PIO-CS134-4M(I/O)(PC-9801CS用4MB)	¥8,000
J0080	EHS-6000(メルコ)(PC-H98用6MB)	¥12,000
U0619	PIO-98NT-4MB(I/O)(PC-9801N,NV,NS用4MB)	¥7,000
U0719	NT34-6M(I/O)(PC-9801NS/T用6MB)	¥12,000
U0839	NR34X-8M(I/O)(PC-9801NS/R用8MB)	¥14,000
U0685	PC-9801NS/R-04(NEC)(PC-9801NS/R,NL/R用6MB)	¥10,000
U0047	RCD-16M(メルコ)(PC-9801N,NV,NS用16MB)	¥28,000
U0007	NA34-8M(I/O)(PC-9801NA,NA/C用8MB)	¥12,000
U7030	ENX-8000(メルコ)(PC-9801NX/C用8MB)	¥14,000
U0779	PC-9821NE-B02(NEC)(PC-9821NE,PC-9801NS/A用8MB)	¥10,000
U0684	PC-9821A-B03L(NEC)(PC-9821AN,AP3,AS3,XE10,CB2用8MB)	¥14,000
R0139	LD34-16M(I/O)(PC-9801NE3,LD,NA7用16MB)	¥8,000
J0580	ENL-16M(メルコ)(PC-9821LT,LD,NL/A用16MB)	¥8,000
U0040	MTA-4000L(メルコ)(PC-9801T/W,F用4MB)	¥8,000
U7014	PC-9821N-B03(NEC)(PC-9821NE2,ND,NP用16MB)	¥9,000
U0928	NE-SIM32-H4M(I/O)(PC-9821XE,XS用4MB)	¥4,000
R0141	NE-SIMXA-4M×2(I/O)(旧Pentium対応4M×2/8M)	¥8,000
U0012	PIO-EX134S-2(I/O)(PIO-シリーズへ増設用2MB)	¥4,000
U0032	PIO-SIM61-2M(I/O)(SIMMモジュール2MB(61U互換))	¥4,000

万一、品切れの際はご容赦ください。（5月21日現在）

ホームページ開設！
http://www.prins.co.jp/

◀ 最新価格と目玉商品をすばやくキャッチ！ ▶
- ●年中無休・24時間アクセスOK！
- ●電子メールでのご注文OK！
- ●メモリー・周辺機器多数在庫！

パソコン通信
TEL.03-3733-1433
（2400～28800bps）

●全商品保証付き ●代金引換システム ●土日祝祭日配達OK

社名が新しくなりました

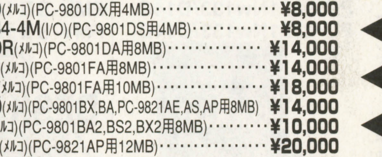
PC NET パシフィック ネット
（旧社名：パシフィックレンタル）

株式会社パシフィックネット 〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル

※クレジットによるお支払いも承っております。（10万円以上お買い上げの場合）
※掲載価格に消費税は含まれておりません。

通販専用ダイヤル **TEL.03-3733-1441**
FAX.03-3733-1440
受付時間／月～金9:30～19:00 土9:30～18:00 定休日／日・祝日

蒲田駅前でSHOP営業中！
大田区西蒲田7-29-3



営業時間
10:30～19:00
水曜定休日 土・日・祝日も営業

全国通販 **今すぐお電話を!!** **年中無休** AM11:00〜PM10:30

TEL 03-5689-5470

FAX 03-5689-5465

全品メーカー保証付新品

代金引換の着払いも可

アクティブならAM11:00からPM10:30まで受付OK!

PC-9821V16/M7
PC-9821V20/M7
PC-9821V200/M7

model
C3,D3 ¥215,000
C3,D3 ¥249,000
C,D ¥299,000

PC-9821V13/S5
PC-9821V20/S5
PC-9821V20/S7

model
C3,D3 ¥165,000
C3,D3 ¥189,000
C3,D3 ¥225,000

PC-9821V200/M7

NEW

model
C2 ¥298,000
D2 ¥301,000
H2 ¥346,000
J2 ¥349,000

PC-9821V200/S5

model NEW
C2 ¥249,000
D2 ¥352,000

PC-9821V200/S7

model NEW
C2 ¥278,000
D2 ¥281,000

PC-9821V16/S5P

model NEW
C2 ¥189,000
D2 ¥192,000

PC-9821V166/S5

model NEW
C2 ¥223,000
D2 ¥226,000

PC-9821Xc13/S5
PC-9821Xc13/M7
PC-9821Xc16/M7

model
A2,B2 ¥169,000
A,B ¥169,000
A2,B2 ¥216,000

PC-9821Xv13/W16
PC-9821Xv20/W30

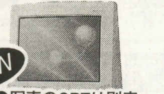
●写真のCRTは別売
¥155,000
¥225,000

PC-9821Xa13/W12
PC-9821Xa16/W16
PC-9821Xa20/W30

●写真のCRTは別売
¥139,000
¥149,000
¥198,000

PC-9821RaⅡ23/W30
PC-9821RaⅡ23/N30

NEW

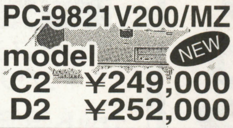


●写真のCRTは別売
¥269,000
¥277,000

PC-9821V200/SZ

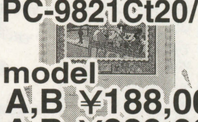
model NEW
C2 ¥236,000
D2 ¥239,000

PC-9821V200/MZ



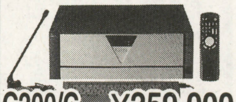
model NEW
C2 ¥249,000
D2 ¥252,000

PC-9821Cu13/E
PC-9821Cu16/H
PC-9821Ct20/A



model
A,B ¥188,000
A,B ¥229,000
A,B ¥279,000

PC-9821CEREB



C200/C ¥259,000
C200/CS1 ¥315,000
C200/V ¥337,000
C200/VS2 ¥469,000

PC-9821Nr150/X14F
PC-9821Nr166/X30F

¥339,000
¥435,000

PC-9821Nr12/D10
PC-9821Nr13/D10
PC-9821Nr15/S10
PC-9821Nr15/S14F

model
¥189,000
A,B ¥229,000
¥279,000
¥299,000

PC-9821Nw133/D14

model NEW
C ¥285,000
D ¥288,000

PC-9821Nw150/S20

model NEW
C ¥362,000
D ¥365,000

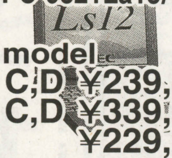
PC-9821Ls13/D10

model NEW
C2 ¥279,000
D2 ¥282,000

PC-9821Ls150/S14

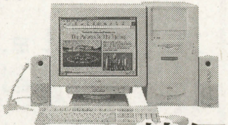
model NEW
C2 ¥369,000
D2 ¥372,000

PC-9821Ls12/D10
PC-9821Ls150/S14
PC-9821La13/S14



model
C,D ¥239,000
C,D ¥339,000
¥229,000

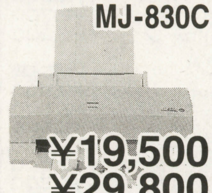
FUJITSU-FMV
DESK POWER
各モデル



TEL特価

プリンター

EPSON MJ-510C
MJ-830C



¥19,500
¥29,800

EPSON PM-700C
MJ-930C

¥43,500
¥56,500

CANON BJC-240J
BJC-420J

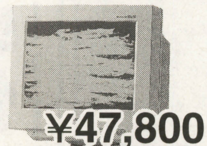
¥21,800
¥28,800

CANON BJC-35VⅡ
BJC-455J

¥33,500
¥47,800

ディスプレイ

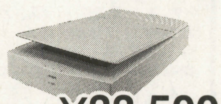
SONY CPD-15SF9
CPD-17SF9



¥47,800
¥67,800

スキャナー

EPSON GT-5000WIN
GT-8500WIN



¥33,500
¥47,800

CPU

メーカー	商品名	特価
NEC	PC-9821Cr13/T-A,B	¥155,000
NEC	PC-9821Ra20/N30	¥249,000
NEC	PC-9821Ra20/N12	¥185,000

プリンター

メーカー	商品名	特価
EPSON	MJ-3000C	¥63,800
EPSON	MJ-5100C	¥92,800
EPSON	MJ-6000C	¥106,500
EPSON	MJ-8000C	¥176,000
EPSON	LP-700W	¥44,800
EPSON	LP-1700S	¥77,800
EPSON	LP-8300	¥118,000
CANON	BJC-620JW	¥44,800
CANON	BJC-5500C	¥70,800
CANON	LBP-210	¥39,500
CANON	LBP-310	¥54,500
NEC	PC-PR101/J300	¥39,800
NEC	PC-PR101/J400	¥49,800

ディスプレイ

メーカー	商品名	特価
三菱	RD-17GXⅡCLEAR	¥69,800
iiyama	MF-8617E	¥58,500
iiyama	MT-8617E	¥63,800
iiyama	MF-8617ES	¥63,800
iiyama	MT-8617ES	¥71,800

HDD

メーカー	商品名	特価
メルコ	DSC-N1200N	¥37,800
メルコ	DSC-N2000NS	¥46,000
メルコ	DBI-N1200	¥28,500
メルコ	DBI-N1600	¥32,200
メルコ	DBI-N2000	¥39,500
メルコ	DBI-N2500	¥43,500
メルコ	DBI-N3200	¥47,300
メルコ	DNN-T1400	¥41,200
メルコ	DNN-T2100	¥52,500

モデム

メーカー	商品名	特価
TDK	DF-3314BZ	¥23,900
TDK	DF-3314ES	¥20,500

スキャナー

メーカー	商品名	特価
EPSON	GT-2000WIN	¥21,000
EPSON	GT-9500WIN	¥98,800
EPSON	FS-1300WIN	¥46,800
EPSON	GTPCSPIF	¥7,500
EPSON	GTATSPIF2	¥7,500
EPSON	GTSCIFS	¥11,500

CD MO PD

メーカー	商品名	特価
メルコ	MOS-S640	¥67,500
メルコ	MOS-D640	¥78,600
メルコ	MOS-S230	¥37,500
メルコ	MOS-D230P	¥48,600
メルコ	MON-D230C	¥45,500
メルコ	CDS-S16	¥24,600
メルコ	CDI-16FB	¥18,800
メルコ	CDS-R2W6R	¥57,800
メルコ	CDN-D8C	¥25,500
パナソニック	KXL-803A-N	¥35,500
キャラベル	PD-850/P	¥61,800

メモリー

メーカー	商品名	特価
メルコ	EMF-P32MH	¥22,400
メルコ	EMF-32MH	¥25,500
メルコ	EMW-P16MH	¥12,200
メルコ	EMW-P32MH	¥22,400
メルコ	EMW-P64MH	¥43,500
メルコ	EMW-16MH	¥14,300
メルコ	EMW-32MH	¥26,100
メルコ	EMW-64MH	¥50,300
メルコ	EMH-16MH	¥12,200
メルコ	EMH-32MH	¥22,400
メルコ	EMH-64MH	¥43,500
メルコ	EMH-E16MH	¥13,600
メルコ	EMH-E32MH	¥25,500
メルコ	EMH-E64MH	¥49,500
メルコ	ESD-16MH	¥12,200
メルコ	ESD-32MH	¥22,400
メルコ	ENL-16MH	¥14,300
メルコ	ENL-32MH	¥26,100
メルコ	ENB-16MH	¥15,800
メルコ	ENB-32MH	¥27,800
メルコ	ENB-T64MH	¥46,500
メルコ	EN8-16MH	¥13,600
メルコ	EN8-L32MH	¥22,400
メルコ	EN8-T64MH	¥44,900
メルコ	EN8-32MH	¥25,500
メルコ	EN8-64MH	¥49,500

NECオプション

メーカー	商品名	特価
NEC	PC-9821CB2-E01	¥11,800
NEC	PC-9821CX2-E01	¥11,800
NEC	PC-9821XA-E02	¥11,800
NEC	PC-9821-RA-FD1	¥11,800
NEC	PC-FD321DH	¥15,400
NEC	PC-9801-86	¥19,000
NEC	PC-9801-118	¥16,900
NEC	PC-9821-C3-B02	¥21,200
NEC	PC-9821-CB2-B03	¥29,800
NEC	PC-9821-CB2-B05	¥22,600
NEC	PC-9801-100	¥15,400
NEC	PC-9821X-B02L	¥26,200
NEC	PC-9821XA7-B01	¥15,400
NEC	PC-9821XA7-B02	¥29,800
NEC	PC-9821XA7E-B01	¥15,400
NEC	PC-9821X-B03	¥42,800
NEC	PC-9821X-B03-01	¥22,600
NEC	PC-9801-125	¥22,500

●掲載以外の商品も多数扱っております。お気軽にお問い合せ下さい。
●価格、在庫は常に変動しておりますので、必ずTEL又はFAXにてご確認下さい。
●初期不良の場合は新品交換致します。 ●表示価格には消費税は含まれておりません。
●振込手数料はお客様負担となります。 ●送料が別途必要となります。

Active アクティブ

〒113 東京都文京区本郷4-7-12 カバサワビル1F
TEL.03-5689-5470 FAX.03-5689-5465

お振込先	三和銀行 本郷支店	普通	3822967
	郵便振替口座	10160-10297171	(有)アクティブ

クレジットもご利用頂けます

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
%	2.5	2.8	3.5	4.8	5	8	9.5	10	10.5	14.5	15	19	20	24	26

魔窟流超高額買取り、ナパーム特価で販売中！

アイ・ツー 東京1号店

リサイクル専科
～電脳魔窟本舗～

アイ・ツー専科宣言

無個性なパソコンのデパートやスーパーはサヨウナラ
アイ・ツーはすべての店舗を、専科に特化し、ますますセグメント化するユーザーの要求に、答えます。
DOS/V専科・FM専科・Mobile専科に続き、IBM専科・SOHO専科・ネットワーク専科・リサイクル専科と続々NEW OPEN!

★買取り金額・販売金額の最新情報満載！ http://www.i-two.com

販売金額急降下中!!
1本から通信販売受け付けています.
（価格はH9.6.1現在）

パソコンソフト	販売金額
カスタムメイト3	¥2,980
ウイニングポスト2PLUS	¥3,980
男の名はダイアモンド	¥3,980
エーベルージュ	¥3,980
魔界	¥3,980
メイキングキャンディ	¥3,980
放課後恋愛クラブ	¥4,280
大航海時代Ⅲ	¥4,780
ああっ女神さま	¥4,980
ゴルフ大会	¥4,980
鬼畜王ランス	¥5,480
信長の野望　将星録	¥6,280
RAM1(PC98)	¥　980
この世の果てで恋を唄う少女YU-NO(PC98)	¥2,980
下級生(PC98)	¥3,580
ルーキーズ(PC98)	¥3,580
瑠璃色の雪(PC98)	¥3,880
人間昆虫・覗き(PC98)	¥2,980
みさとちゃんの夢日記	¥3,980
三国志V	¥4,980

プレイステーション	販売金額
TOBAL NO.1	¥　680
第4次スーパーロボット大戦S	¥1,980
拳聖　キングオブボクシング	¥1,980
ジャンピングフラッシュ2	¥2,580
鉄拳2	¥2,980
女神異聞録ペルソナ	¥2,980
アーク　ザ　ラッドⅡ	¥2,980
ファイナルファンタジーⅦ	¥3,280
レイジレーサー	¥3,780
マクロス　デジタルミッションVF-X	¥3,980
ナムコミュージアム　vol.2（限定）	¥6,980

セガサターン	販売金額
完全中継プロ野球グレイテストナイン	¥　680
ガングリフォン	¥1,580
月下霧幻譚	¥1,580
奥寺康彦の世界をめざせ	¥1,980
シムシティ2000	¥2,280
野々村病院の人々	¥3,580
Jリーグプロサッカークラブをつくろう！	¥3,980
スーパーリアル麻雀PⅥ	¥4,780
スーパーリアル麻雀グラフティ	¥4,980

大好評！ プレステ・サターン、セット特価！

プレステ特価その①
プレイステーション本体
＋ファイナルファンタジーⅦ
セット特価 ¥19,800

プレステ特価その②
プレイステーション本体
＋パラッパラッパー
セット特価 ¥18,800

プレステ特価その③
プレイステーション本体
＋プリンセスメーカー
セット特価 ¥19,800

プレステ特価その④
プレイステーション本体
＋ブシドーブレード
セット特価 ¥19,500

サターン特価その①
セガサターン本体
＋サクラ大戦
セット特価 ¥16,800

サターン特価その②
セガサターン本体
＋スーパーリアル麻雀グラフティ
セット特価 ¥17,800

買取金額急上昇中!!
買取りUP券でさらにお得!!
（H9.6.30まで）

パソコンソフト	買取金額
信長の野望　将星録	¥4,200
野球道3	¥4,000
毛利元就～誓いの3矢	¥3,800
水滸伝天導一〇八星	¥3,700
鬼畜王ランス	¥3,500
ゴルフ大会	¥3,500
悪夢95	¥3,200
To Heart	¥3,200
大航海時代Ⅲ	¥3,000
いたずら～悪戯～	¥3,000
天下統一　乱世の覇者	¥2,800
同窓会	¥2,800
放課後恋愛クラブ	¥2,500
学園性白書	¥2,500
三国志V	¥2,000
官能教習(PC-98)	¥2,800
しゃぶり姫～陰の章～(PC-98)	¥2,800
歪み～ひずみ～(PC-98)	¥2,500
さよならの向こう側(PC-98)	¥2,200
雛鳥の囀(PC-98)	¥2,000

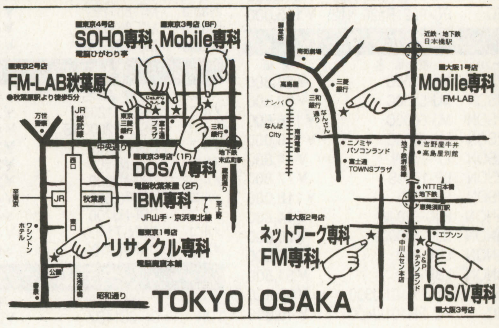
プレイステーション	買取金額
ときめきメモリアル（限定版）	¥8,100
GUNDAM0079	¥4,000
あすか120%エクセレント	¥3,800
ジ　アンソルブド	¥3,500
セイバーマリオネットJ（限定）	¥3,500
TOBAL No.2	¥3,200
クロス・ロマンス	¥3,000
戦闘国家　改	¥3,000
HASIRIYA　狼たちに伝説	¥3,000
ザ・コンビニ	¥2,800
パチスロ完全攻略　vol.1	¥2,800
PARLOR!PRO	¥2,700
インテリジェントキューブ	¥2,200

セガサターン	買取金額
龍的五千年	¥3,200
新テーマパーク	¥2,800
下級生	¥3,500
センチメンタルグラフティー・1ST	¥10,000
サクラ大戦　限定版　Aタイプ	¥12,000
グレイテストナイン'97	¥2,500
エルフを狩るモノたち	¥3,500

アイ・ツーホームページにて,リアルタイム魔窟情報を更新中!!!

アイ・ツー東京買い取りセンター
03-3254-1214
東京都千代田区神田佐久間町1-17

買いたいアナタは まずお電話下さい!
激安中古品・全品動作保証付き
※必ず在庫と価格をお電話でご確認下さい!
03-3254-1214
東京都千代田区神田佐久間町1-17



■東京4号店
SOHO専科
電脳ひがわり亭
■東京3号店（BF）
Mobile専科
■東京2号店
FM-LAB秋葉原
●秋葉原駅より徒歩5分
■東京3号店（1F）
DOS/V専科
電脳秋葉茶屋（2F）
IBM専科
■東京1号店
リサイクル専科
電脳魔窟本舗
JR総武線
万世書店
東京三菱銀行
富士通プラザ
三和銀行
中央通り
地下鉄末広町駅
蔵前通り
西口
東口
JR
秋葉原
至東京
至上野
JR山手・京浜東北線
ワシントンホテル
公園
至湯島橋
書泉
昭和通り
TOKYO
御堂筋
南街劇場
高島屋
三菱銀行
三和銀行
なんさん通り
ナンパ
なんばCity
南海電車
ニノミヤパソコンランド
富士通TOWNSプラザ
近鉄・地下鉄日本橋駅
■大阪1号店
Mobile専科
FM-LAB
吉野屋牛丼
高島屋別館
地下鉄堺筋線
NTT日本橋
地下鉄恵美須町駅
■大阪2号店
ネットワーク専科
FM専科
中川ムセン本店
エプソン
J&P テクノランド
DOS/V専科
■大阪3号店
OSAKA

売りたいアナタは

アイ・ツー買取り＆下取りシステム
●迅速査定,送料金手数料当社負担（但しお支払い時）

1	2	3	4
宅急便、郵便小包で商品をお送り下さい。（所要日数2～3日）お近くの方は、身分証明書を持って直接お持ち込み下さい。 ※下取りご希望の方は、事前にお電話下さい。 ※着払いのお荷物は受付できませんのでご注意ください。	荷物が到着次第査定し、買取り金額を往復ハガキでご連絡します。（所要日数1～2日） ※即日査定が原則ですが、都合により多少お時間をいただく場合があります。 ※下取りご希望の方は、交換差額をお電話でご連絡します。	ハガキをご返送下さい。買取り金額をご了解いただける場合、振込口座をご指定ください。買取り金額をご了解いただけない場合、お荷物をお返しします。（送料はご負担いただきます）	ご指定の口座へお振込します。送金手数料は当社が負担します。ご指定いただいた口座の番号や名義人等に間違いがあった場合、再手続きの手数料はご負担いただきますのでご注意下さい。 ※ハガキの到着順にお振込手続きいたしますので、お早めにご返送下さい。

★ここを読んでネ★

*高額買取りのコツは…（買取りのお・約・束）
その1…箱,説明書をそろえよう
その2…高校生以下の人は,保護者の承諾が必要!
その3…付属品は有るだけつける.（箱,説明書,CDの帯など）
その4…できるだけキレイにして売ろう.（ピカピカに.）
その5…CD-ROMは,キズが有ると買取り出来ません.（大事にね.）
その6…いらなくなったら,すぐ売ろう.（売り時が大事! 早さは命!）
その7…買取り金額は市場の相場によりドンドン変わります.従って,お電話でお答えした金額は,その日限りとさせて頂きます.
その8…アイ・ツーで売ろう!（これが1番大事.）

- ●ソフトは箱,説明書がないもの,破損のひどいもの,ディスクやCDにキズのあるものは買取りできませんのでご注意ください.
- ●パソコン本体,周辺機器は箱がなくても買取りいたしますが,輸送の際の破損については責任を負いかねますので,慎重に梱包してお送り下さい.
- ●18才未満の方は保護者の方がお申込み下さい.
- ●箱の中に,名前・住所・TEL・生年月日・商品名を書いた紙を入れて送って下さい.無い場合は買取りできませんのでご了承下さい.
- ●ソフトの場合は5本以上でお送り下さい.

……キリトリセン……キリトリセン……
この券をご持参の方、お送りの方に限り、全商品買い取り金額10%UP

買い取りUP券
～10%UP～
査定前に商品と一緒にお渡し下さい
（H9.6.30まで）

年中無休

Information & Interface
株式会社アイ・ツー

お知らせ!!

パソコンユーザー参加型情報誌

フリートーク

全国のパソコンユーザーが自ら原稿を書くことにおもしろさがある。昔クラス全員で作り上げた学級新聞をふと思い出してしまいそうなノスタルジックでユニークなユーザー情報誌です。毎号・前月号で掲載した記事の評判度もわかるのでチョットした作家みたいな気分も味わえます。ペンネームでも本名でもOK。やみつきになるかも？

8月27日創刊号発送予定

＊ただいま申込み受付中です

編集.製作の都合上申し込みは2号単位でお願いします。

創刊号. 第2号　2冊で￥4800

8月8日までのお申込みは 創刊号. 2号を発送いたします。（8月9日～9月8日分は2号. 3号の発送となります。

フリートークお申込みの方へ

代金と一緒に原稿も同封して下さい。原稿なしでもかまいませんが自分も参加すれば面白さが倍増します。

＊原稿はワープロでも手書きでも可
（ダイレクトに編集しますので手書き原稿はなるべくきれいに）

＊原稿サイズはA４かB５サイズ位

＊原稿の最上段にタイトルと氏名を
（氏名はペンネームでも可　氏名の前には都道府県名を）
（例）　愛知県　MO野郎

（原稿テーマ例）もちろん下記以外のテーマでもOK!!

＊わたしのパソコンライフ（システム紹介. 使用法）イラスト. 写真入＊パソコン大失敗談＊近所のショップ紹介＊うちの親父はオタク＊学校. 会社のパソコン有名人＊わたしのお気に入りソフト＊教えてほしいコーナー＊ショップで耳にしたユニークな会話＊パソコン. ソフト使用レポート＊周辺機器おもしろ利用法※初めてのパソコン奮闘記＊手放せないこのパソコンなどなど。

とにかくテーマは自由ですが会社. 個人. 商品等を批判. 中傷する記事や売買. 交換記事はご遠慮下さい。
（原稿はひとり2通まで）

情報ハウスは店舗展開は行なっておりません。

WHAT'S NEW?

マルチメディア時代に Good!!なパソコンライフを

なつかしのパソコンゲームソフトが再びよみがえる!!

そふとぷれす

45%～60%OFFの特価で販売いたします古い機種の現物ゲームソフトの在庫と価格が中心の在庫リスト **そふとぷれす**（月３～５回発行）をご希望の方は情報ハウスリスト係までお申込み下さい。（98やWINDOWSソフトも掲載）8月中旬第１号発送　１部￥1500（限定500部）

（6月10日～7月31日の受付分は8月中旬に第1号をお送りします。）お早目にどうぞ　＊思い出のあのゲームというタイトルで原稿を募集しています。待ってま～す

＊そふとぷれす　￥1500（1部）送. 税込
＊フリートーク　￥4800（2冊）送. 税込

どちらも現金書留が郵便為替でお申込み下さい。
（郵便為替は郵便局で販売しています）

INFORMATION↓

＊パソコン購入の為のコンサルティング

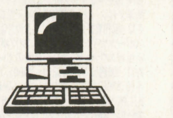
初めてパソコンを購入される方にとって各社のパソコンが氾濫する中での機器選びは大変な事です。情報ハウスでは専任のスタッフが事前に用意していただく計画シートをもとにあなたにあったパソコン選びのお手伝いをいたします。機器の販売は一切行ないませんので在庫等に関係なくベストの選択が可能です。パソコンの購入先はすべてあなたにおまかせします雑誌やショップ等の情報だけではビギナーの方は不安です。もっと選択に時間をかけて下さい。案内書をご希望の方は80円切手５枚同封のうえ情報ハウス購入係までお申込み下さい。
機種はWINDOWS用に限定させていただきます。

＊パソコンユーザーの為の経営コンサルティング

個人で各種ショップ（小型スーパー. コンビニ. リサイクル. パソコン. ディスカウント. AUDIO. 書籍）などを経営されていて現状や今後の展開についてお悩みの方へメーカーなどに所属しないフリーのスタッフ（総合スーパーパソコンショップ. 通販会社. ソフト開発や人材派遣会社等を経験した専門スタッフ）がアドバイス致します。趣味のコンピュータライフをもっと充実させる為にも本業は重要課題です。ショップには一件一件個性があります。一般的な資料とか数字にとらわれないで経営者の方や担当者の方とのコミュニケーションの中でベストなアドバイスをと考えています。相談ご希望の方は封書かFAXにて内容（業種立地. 規模. 展開方法. 主力商品. 現状. 今後の展開などをなるべく詳しく）をお知らせ下さい。こちらから案内. お見積書をお送りします。（全国出張可）

＊この企画はコンピュータ導入. 購入の為のコンサルティングではありません。

ゲームソフト買取中!!



下記の機種用ゲームソフトを大募集しています。情報ハウス買取係までどんどん送って下さい。

＊PC-8801
＊PC-9801
＊X68000
＊FMタウンズ
＊FM77／AV
＊MSX1／2
＊X1/turbo
＊マスターシステム&マークIII
＊WINDOWS
＊次世代ゲーム機 他

（MSX周辺機器や関連書籍等も買い取りOK!!）

＊下記の申込書か同様の書式のメモを同封して下さい。18才未満の方は保護者の署名、捺印が必要です。

買取申込書（　　年　　月　　日）

氏名	印	才
住所 TEL	〒	
保護者	印	

Computer Communication

情報ハウス

神奈川県座間市入谷4-6-1-807
TEL0462（57）1605　（土日祝休業）　〒228
FAX0462（57）1605　PM12:00～PM 4:00

好評発売中

2000年には10兆円超える大市場の「DVD」拡売対策に、ぜひこの一冊。

DVD &DVC入門基本18章

デジタル・ビデオ・ディスク

持木一明 著

●A5判 定価 1,529円（税込）

マルチメディア時代の主役と目されるDVDをはじめ、DVC、デジタル衛星放送など、家庭にもデジタル技術が押し寄せている。

本書は、DVDの誕生から基本原理、将来の姿までDVDをまるごと解説するとともに、同じデジタル技術を応用したDVCやデジタル衛星放送など幅広く取り上げている。また、著作権やソフトウエアなどデジタルメディア社会への影響についても解説している。

図やイラスト、写真を豊富に使いAVファンはもとより、販売関係者、関連エンジニアの方々にも役立つ内容となっている。

■主な内容

●ビデオ技術の概略●家庭用デジタル技術●デジタル信号の基礎●DVDの概要●DVDディスク●DVDの信号処理●DVDプレーヤ●DVDの発展性●DV方式の概要●●DVカセット●DVの信号処理●DVの機構系●DV方式の応用●デジタル放送●パソコン・ネットワークとの融合●デジタルビデオと著作権●デジタルビデオとアーカイブ●デジタル映像革命

電波新聞社販売部

FAXによる注文も受付けます。FAX03-3445-6101（ブック急便 送料380円）
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

特　典（ソフトのみ）
- ● 3万円以上 500円引き
- ● 5万円以上1000円引き
- ● 10万円以上2000円引き

Windows3.1,95 or Macintosh

SLG, RPG, その他一般

17,670円ガンダムバーチャルモデラーPro, 15,800円アクアゾーンVer1.5DX改訂版, 各14,100円中国ツインパック(三国志Ⅴ-With+水滸伝天導108星), 海洋ツインパック(大航海時代Ⅲ+提督の決断Ⅲ With PK), 各12,480円戦国ツインパック(信長の野望将星録+太閤立志伝2), スポーツツインパック(ウイニングポスト3+ゴルフ大会), 新世紀エヴァンゲリオン～鋼鉄のガールフレンド, 三国志Ⅴ, 各11,800円太平洋戦記for Win95, TEO-もうひとつの地球, 各10,880円柿木将棋Ⅱ Win95, A列車5, コマンド&コンカー, 各10,240円MS-フライトシュミレーターVer6.0日本語版, ヒューマンボディ2.0, ファーランドストーリー四つの封印, GOLDシヴィライゼーションⅡ日本語版, 手談対局, 対局囲碁好敵手, 金沢将棋95, 森田将棋'97, AI囲碁5, 風雅対局本因坊, 太平洋の嵐2, MIST日本語キャンペーン版, シム・アイル, 提督の決断Ⅲ, 各9,580円無人島物語R, 竜機伝承2, 各9,380円信長の野望・将星録, POWER DOLLS for Win, アンジェリークツインパック(アンジェリークスペシャル2Pパック+ふしぎの国のアンジェリーク), Winning Post3, ハインド日本語版, 紺碧の船隊2パーフェクト, 各8,530円サイバーストーム完全日本語版, クラシックロード4, レベルアサルト2日本語版スペシャルパック, 最強の囲碁, 天下統一乱世の覇者クロニクルバリューパック, フライトコマンダー, 花火職人になろう, 麻雀四姉妹・若草物語, シビィライゼーションⅡガイド付, 銀河英雄伝説ⅣEX, RPGツクール95, 各8,230円ああ女神さまっ, 機動戦士ガンダムスターダストオペレーション, 電脳戦機バーチャロン, トレインシュミレーター南部縦貫鉄道愛蔵版, 天地無用！登校無用, あやかし忍伝くの一番, NumberSシュミレーションVer1.2, 電影少女, ホワイトダイヤモンド, ラッセン・アイランド, シムパーク, ブリッツシュトラーセ, スーパーユーロファイター2000, アンク2, 各7,980円シヴィライゼーションⅡ～完全日本語版, ニャンだーLife, ファーランドサーガ～時の道標, ソーサリアンFORVER-プレミアム版, ガーゼイの翼, マスターオブモンスター魔導王の試練, 水滸伝～天導一〇八星, 太閤立志伝Ⅱ, 毛利元就～, 龍王三国志演義, 大航海時代Ⅲ, エアーマネジメント'96, 大戦略マスターコンバット, 新テーマパーク日本語版, 大戦略Ⅴデラックス, ケルトの聖戦, エーベルージュ, ハイパープラネット2, 馬なり1ハロン劇場3・DX, 俳句の達人, AI将棋Ver2.0, 実機パチスロシュミレーター, ディセントⅡ, 各7,390円セガラリー・チャンピオンシップ, Little Lovers, グランプリマネージャーⅡ, ルナテックドーン, ワールド・コンクエスト, A列車で行うⅣ, USネイビーファイターズ97, The SettlersⅡ, ロードラッシュ, バーチャコップ, 各7,120円釣道～海釣り編～, 釣りに行う, ダークハンター異次元学園, ガンダムタクティクス, 野球道3・初回限定版, 魔法少女プリティサミー前篇, 後篇, フライトアンリミテッド, スーパーエアーコンバット蒼空の覇者, インクレティブルマシーン3, 各6,450円新英雄伝説レギュラー版, 大逆鱗Ⅱ, ロードモナークPRO, メビウスリンク2EXTENDED REVISION, アルファリンク, ルナテックドーン開かれた前途, Jaja馬カルテット(限定版は8,230円), スレイヤーズはいぱあ(各5,580円スレイヤーズはいぱあ・TV, NEXT,) 各6,150円ザ・コンビニANOTHER WOLD, アンジェリークSP2, ザ・コンビニ, (3,630円ザ・コンビニパワーアップ), トラフィック・コンフュージョンⅡ, ザレジェンド オブ EDEN2, 各5,880円グラディウスDXパック, メビウスリンク2, 新世紀エヴァンゲリオンコレクターズディスクVol.1～Vol.2, エヴァンゲリオンデジタルムック1, 雷電Ⅱ, 新世紀エヴァンゲリオンコレクターズVol.1, 2, 3, 4, 5, 各5,350円時を超えた手紙, 黄金の羅針盤, 琥珀色の遺言, D.C.コネクション, キス・オブ・マーダー, ロードモナークオリジナル, ロードス島戦記ー灰色の魔女, バンド魂, 世界名車図鑑, トレインシュミレーター中央線, 東海道線, 東北本線, 小田急線, 相模本線, 南部縦貫鉄道, 京浜急行, 東部東上線(小学館), ウキウキ釣り天国3・人形島のボート釣り, 2・波止の五目釣り, 各5,120円ワンだーLifダッシュ, 香港ずぶずぶDEEPツアー, スーパーパズルファイターⅡX, ガジェット完全版, 各4,880円親子で楽しむルーブル美術館, 麻雀の先生, Dear Cat, 女神降臨, ぷよぷよ通, メビウスリンクデジタルコレクション, 真サムライスピリッツ, ジャングルパーク, Diar Dog, タイトーレトロアーケードパック, MS・クロスコンバット, 各4,120円うきうき弁当箱きらめき宝石箱, らくがき絵具箱, 各3,310円酒楽97, お父さんのための競馬, 2,650円たまごっちCD-ROM, 銀河英雄伝説スクリーンセーバー1, 各2,140円ぷよぷよreprice edition, Klik&PlayゲームコレクションⅡ,

18禁ソフト

各7,730円人形使い2, VIPER-V16, こうかん日記DX, 各6,980円まじょっ子パラダイス, お嬢様を狙え!!, TO Heat, 亜美・傷心の天使, レイカーズⅢ, ガイナロックR, VIPER-BTR, CTRーあすか, V12, V10, GTS, ちよみちゃんfor me, モラトリアム・プラス！狂宴・悦楽のレクイエム, VRデート・五月倶楽部2, クライスイーパー, ストレンジワールド, 狂拳伝説クレイジーナックル, 妖女乱舞2, 花の記憶第2章, 各6,780円放課後マニア倶楽部, 放課後恋愛クラブ魔性の貌, FUNNY HONEY, リバース, 遺作, 魔女狩りの夜に, クエント～忘れ得ぬ日々に, 同棲, 教育実習, めぐり逢い, バーバラDON'T STOP, 純愛物語2, ムーンナイトクルージング, 亜紀子HARD, きゃんきゃんバニープルミエール2, 文化際2, ここは楽園荘2, 夕霧, 乱蝶, 鬼畜王ランス, ペロペロキャンディ, メロディ～恋の…, 猟奇の檻第2章, STARS, First Step, 悪夢95, 家庭教師, 同窓会, ネクロノミコン, 痕ーきずあと, 各6,530円歪ーひずみ, 慾ーむさぼり, トワイライト, や・く・そ・く, 脳力者, 全国美少女グランプリきせかえ, 各6,120円Eveバーストエラー, 晴れのち胸さわぎ, お兄ちゃんへ, RE-NO, な・い・しょ, CARD, もにもにっくす, JINN「ジン」～永遠の勇士, 発情生, みお&みほ, メイド物語, ときめいて誘惑, マジカルディープワン, メイキングキャンディ, 学園性白書, 女隷婦・かせいふ, さとみちゃん夢日記, 淫欲の迷宮, FILE, 寿ことぶき, LOOPー鹿苑館奇譚, 優楼ーユーロウ, いたずら, 館やかた, 真説・神谷右京～象牙の塔, 神谷右京3, 探偵苫米地研介"普通はこうだぜ!!", ハイスクールDAYS, Piaキャロットへようこそ!!, エイミーと呼ばないで, 野々村病院の人々, ガール2, 人間昆虫・覗き, 女卍・水角蛇淫之章, ピルケース, 魔界, アラベスク, 各5,380円愛が見えはじめたら, かりん, 性鬼～凌辱の仮面, 拘束上巻, 拘束下巻, 学園仕置人第1巻, 第2巻, 僕は圭一・女雀師の悪戯, D・P・S全部, カスタムメイト3, 緊縛の館, 拘束2, バーチャコール2, 隷嬢セーラ, 雀姫～レディースマージャンリーグ, 暗闇, 告白, ルームメイト, みあ, ID(アイディ), Hi・To・Mi, 各4,880円妖戦戦記AD2048, 雀帝2リニューアル, 各4,630円あゆ, なお, 牝猫秘書室, 淫DAYSーインディーズ, 放課後恋愛クラブ恋のアンサンブル(要・本体ソフト), ハーレムブレイド, 各4,120円全国制服美少女グランプリVol.0, Vol.1～, Vol.5, 各3,780円闘神都市Ⅱ, ランスⅣ, 亜紀子GOLD, 尋問遊戯, 各3,220円官能女体倶楽部3, 4, SHYベストコレクション2, 3, 4, VIPERデジタルイラストレーションズ1, 2, 3, 4, 5, きゃんきゃんバニーリミテッド5・½, めがきゅ～とVol.2, 各3,100円ランス4.1, 4.2, あゆみちゃん物語, アンヴィバレンツ, 各2,800円シュークリーム・創刊号, Vol.2, Vol.3, Vol.4, Vol.5,

ビジネス・ユーティリティ他

(5,860円G・CREW5), (7,250円Klik&Play), 各10,750円SUPERKIDインターネットパック, Windows DRAW5日本語版, 27,300円Daisy Art97, (Daisy Collage Ver1.5は10,800円) 各78,800円MS-Visual C++5.0(J)Pro, MS-Visual Basic V5.0 Pro, 8,230円C言語マスターめじろ+2.0, 33,430円C言語マスターめじろ+Ver1.5, 各12,980円Windows95アップグレード新パッケージ, 5,720円MS-PLUS!95, (27,300円F-BASIC95)(16,500円TURBO C++5.0J),

PC-9801(3.5″)シリーズ

18禁ソフト在庫品特価

各2,500円YUKAのフシギな体験, ノルティア, キャミソール, 戦え!!マイティルナ, アルキルフォス, コレクターD, まゆみ, ウエディングベルは高らかに, グリーンオアシス, サイバノイトアルファ, マージナルストーリーズ, ツインピーチス, Ah！an Vol.1, 各3,500円パラダイスコール, 電撃ナース, エレスト, タイニィステップCAL外伝, フォボス, デンゲキデビジョン, ぽわぞん, 好き！, レッドコブラ, フロンティア, H+・エッチプラス, 夢見坂, 柊坂の旧館, ガラスの運命, メリーゴーランド, スクールガールズ, 夢の精, 轢愛れきあい, PETいんが～, 各4,500円乱世ーRANZE, 高校教師, OL捜査網, 迷宮学園祭, エンゲージエランズⅡ, くるみちゃんにんじあ, 拘束超人, バウンティハンター・ルディ, みさとちゃん夢日記, 各5,500円聖翼学園セラフィタ, 人間昆虫・覗き, 漂流, スタートラップ, 銀白色の楽園, MHARD, タニア, 各6,500円ジオスレイブ, 同級生, クロンドール, 各7,200円YU-NO, 同級生2, 下級生, 雛鳥の囀, 官能教習, 教育実習,

SLG・RPG・その他在庫品特価

各3,500円フォアフラッシュ, エクシードジャック・パチンコカジノポリス, パチスロ飛翔伝鮫, パチンココレクションⅢ・ヒータークィーン, 最速レーサー伝説, ブロッククエストⅤ, マーブルマッドネス, 各4,500円幻世喜譚, 復刻版三国志, スザク, CRWメタルジャケット, ブラフ超神伝, エコロジーマジック, 各5,500円ザナドゥマリミックス, ブランディッシュリニューアル, ウルティマサベージエンパイア, ウルティマⅡ, Ⅲ, ストロングホールド, 皇帝の要塞, ザ・グレイルハンター, ヒーローオブ・ザ・ランス, ドラゴンストライク, HILLSFAR, 各7,800円ウイニングポスト2, メルティランサー, フィニッシュホールド, 馬なり1ハロン劇場2,

PC9821(CD版)

各11,280円儀典・女神転生～東京黙示録, デュアルサクセション, 各7,480円ブランディッシュVTスペシャルパッケージ, フォトジェニック限定版(通常版は6,550円), 在庫特価各7,500円パンツァージェネラル(3.5″), ジェットストリーム, プリティサミー前篇, 卍PSY幽記スペースシュミレーター,

PC9821 CD 18禁ソフト

7,210円この世の果てで恋を唄う少女YU-NO, 在庫特価各3,500円パパラッチ, デリシャスランチパック, イフ2, 桜の杜, 尋問遊戯, 夢現ドリーミー, ギャルパニ, 各5,980円STARS, 瑠璃色の雪,

DOS/Vパソコン

在庫特価各8,980円三国志英傑伝, 信長の野望天翔記, パワードール2, 各6,980円ARK OF TIME刻の箱船, グランプリⅡ, メリーゴーランド, 在庫特価各3,800円フェルミオン, 夢の精, 亜紀子GOLD, メビウスロイド, ソーサルキングダム,

FM-TOWNS特価品

各5,980円ルナテックドーンⅡ, アトラスⅡ, 後漢志, 各6,230円さとみちゃん夢日記, (7,390円ゆみみみっくす), 各8,500円A列車で行う4, アローンインザダークⅡ, ダービースタリオン, 9,380円ぱらPARAパラダイス, ライフ&デス(外科手術SLG),

X68000特価品

各12,000円CANVAS PRO, Print shop ver2.0, Teleportion Pro, (7,280円ネメシス90改), 各4,580円ドラゴンバスター, エキサイティングアワー, 各6,980円リブルラブル, ザ・スーパーラスベガスⅠ, Ⅱ,

ビデオCD —— FOT・CD

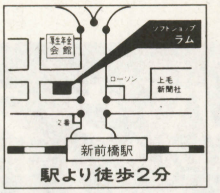
各3,530円ミネルバの剣士, 剣士2, 妖獣教室1, 2, 3, 4, 淫獣学園EX, EX2, EX3, EX4, 聖獣伝, 各4,380円奇妙な果実, 綺麗, 愛玩少女, 聖少女, SEEK Vol.1, Vol.2, こんどのマヤVol.2, アイドル堕天使理奈, 各4,120円全国制服美少女コンテストVol・1～VOL・5,

DVDソフト

各5,480円悪魔のような女, 犯されまくったセーラ服第1巻, 2巻, 3巻, 人妻教師シリーズ犯される, さすらい, 各4,450円獣欲コマンドーリア, ペロペロピンク1,

ゲーム機・ハード, 周辺機器, その他

15,980円PC3D Engine+ULTIMA TERACE, 19,600円PC3D Engine+バイオハザード, 26,500円PC3D Engine+バイオハザード+ULTIMA TERACE, 22,800円XRGB-1, 17,800円DISPL(ディスプル), 6,950円セレクティ21, 5,980円セレクティ15, 15,800円N88日本語BASIC(86)(Ver6.3)NEC PC-9800シリーズ全機種, 780円CD-Rメディア74分マクセル, 910円MO DISK 230MB TDK, 2,680円MO-640三菱1枚, 550円3.5″2HDマクセル10枚, 69,800円インテルPentium-MMX200CPU(MMX166CPU→49,800円),



駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

- ●上記の価格には消費税５％が含まれています。ご注文はTELかハガキ又はFAXで。

送金方法
- ●送料は郵送の場合、500g以下390円、500g以上は小包料金に準ず。宅急便は地域により異ります。郵便の期日指定は別途料金がかかります。
- ●代金引換は郵便、宅急便それぞれ420円より、金額により異ります。
- ●現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TEL、発送方法を書いて同封。（郵便振替の方は通信欄に記入）郵便振替の口座番号は、00310-5-5733
- ●発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。
- ●その他取扱い品、セガサターン、PC-FX、SFC、任天堂64、X68000、FM-TOWNS，PS，他。

- ●営業時間　火曜～金曜12：00～20：00、土曜11：00～20：00、日祭10：00～19：00
  定 休 日　祭日を除く毎月曜日
- ●掲載されていない商品は御問合せ下さい。

（各機種特価品ソフトリスト御希望の方は機種名を記入し、80円切手2枚同封して下さい。）

パソコン・AV専門店

ソフトショップ ラム

☎027-253-7594　FAX027-253-4369

〒371 前橋市新前橋町１７－１３

TEL06-644-0554

〈日曜日は・06-644-5954 2号店プロトワンまで〉

電話受付11：00～19：00/FAX06-647-5168

商品超特価コーナー　税別

<本体>	
PC-9821 Xv13/W16	¥146,000
PC-9821 Xc16/S7　A3	¥205,000
PC-9821 Xc16/S5　A3	¥175,000
PC-9821 Xc13/M7　A,B	¥167,000
PC-9821 Xc13/S5　A,B2	¥167,000
PC-9821 Xc16/M7　A,B2	¥215,000
PC-9821 Xa10/K8+8M+一太郎	¥ 97,000
PC-9821 Xa13/W12	¥127,000
PC-9821 Xa16/W16	¥155,000
PC-9821 Xa20/W30	¥188,000
PC-9821 Xv20/W30	¥221,000
PC-9821 RvII26/N20	¥342,000
PC-9821 RaII23/N30	¥264,000
PC-9821 RaII23/W30	¥258,000
PC-9821 Ra20/N30	¥238,000
PC-9821 Ra20/N12	¥175,000
PC-9821 V7/C4　K　A,B	¥ 97,000
PC-9821 V12/S7RC　CPUのみ	¥118,000
PC-9821 V12/S5RC	¥148,000
PC-9821 V13/S5　C3,D3	¥164,000
PC-9821 V16/M7　C3,D3	¥210,000
PC-9821 V200/M7H2	¥322,000
PC-9821 V200/M7J2	¥325,000
PC-9821 V200/M7C2	¥277,000
PC-9821 V200/M7D2	¥280,000
PC-9821 V200/MZC2	¥232,000
PC-9821 V200/MZD2	¥235,000
PC-9821 V200/S7C2	¥258,000
PC-9821 V200/S7D2	¥261,000
PC-9821 V200/S5C2	¥232,000
PC-9821 V200/S5D2	¥235,000
PC-9821 V200/SZC2	¥219,000
PC-9821 V200/SZD2	¥223,000
PC-9821 V166/S5C2	¥208,000
PC-9821 V166/S5D2	¥210,000
PC-9821 V16/S5PC2	¥175,000
PC-9821 V16/S5PD2	¥178,000
PC-9821 V200/M7　C,D	¥285,000
PC-9821 V200/S7　C,D	¥251,000
PC-9821 V200/SZ　C,D	¥211,000
PC-9821 V166/S7　C,D	¥226,000
PC-9821 V166/S5　C,D	¥198,000
PC-9821 V20/S5　C3,D3	¥187,000
PC-9821 V20/M7　C3,D3	¥241,000
PC-9821 V16/M7　C3	¥210,000
PC-9821 Ct20/A　A,B	¥269,000
PC-9821 Cu16/H　A,B	¥182,000
PC-9821 Cu13/E　A,B	¥177,000
PC-9821 Cr13/T　A,B	¥153,000
PC-9821 Nr166/X30F	¥415,000
PC-9821 Nr166/X30N	¥451,000
PC-9821 Nr150/X14F	¥318,000
PC-9821 Nw150/S20C	¥336,000
PC-9821 Nw150/S20D	¥339,000
PC-9821 Nr15/S14F	¥284,000
PC-9821 Nr15/S10	¥260,000
PC-9821 Na15/X14	¥286,000
PC-9821 La13/S14	¥221,000
PC-9821 Nw133/D14C	¥264,000
PC-9821 Nw133/D14D	¥267,000
PC-9821 Nr13/D10　A,B	¥220,000
PC-9821 Nr12/D10	¥186,000
PC-9821 Ls150/S14C2	¥342,000
PC-9821 Ls150/S14D2	¥345,000
PC-9821 Ls150/S14 C,D	¥318,000
PC-9821 Ls13/D10C2	¥258,000
PC-9821 Ls13/D10D2	¥261,000
PC-9821 Nb10/5	¥153,000
富士通 FMV-55NA5/S4	¥370,000
富士通 FMV-53NP5/S4	¥308,000
富士通 FMV-53NU5/S4	¥265,000
富士通 FMV-5166　32M/2,5G	¥138,000
富士通 FMV-S1353	¥142,000
東芝 サテライトプロ430CDT/1.3	¥235,000
東芝 サテライトプロ430CDS/1.3	¥198,000
東芝 サテライト　430CT/1.3	¥186,000

東芝　リブレット50　PA-1237CA	¥155,000
シャープ MN-8000D	¥368,000
シャープ MN-7750	¥350,000
シャープ MN-7760	¥378,000
シャープ MN-7650	¥313,000
シャープ MN-5200Z	¥314,000
シャープ MN-5000D P120/16/1G/12.1DSTN	¥184,000
シャープ PC-A360　P120/16/1G/11.3TFT	¥205,000
エプソン VS-466R　ノートDSTN8/420	¥ 68,000
メビウス,アプティバ,東芝,富士通の新製品など大特価CALL	
広告の機種はほんの一例です載ってない機種はお問い合わせ下さい	
この価格は5月18日の価格の-部です雑誌が出た時は変わっています	
<モニター>	
三菱　RD-17V　17インチマルチスキャン	¥ 62,500
三菱　RD-17GX2 17インチマルチスキャン	¥ 67,500
飯山電機 MT-8617ES 17インチマルチスキャン	¥ 71,500
飯山電機 MT-8617E 17インチマルチスキャン	¥ 64,000
飯山電機 MF-8617E 17インチマルチスキャン	¥ 58,500
SONY　CPD17SF9 17インチマルチスキャン	¥ 65,000
SONY　CPD15SF9 15インチマルチスキャン	¥ 45,800
<プリンター>	
NEC　PC-PR830L　昇華型	¥ 29,800
NEC　PC-PR101/T165R	¥ 8,800
キャノン BJC-240J	¥ 21,500
キャノン BJC-420J	¥ 28,000
キャノン BJC-455J	¥ 46,500
キャノン BJC-210J	¥ 17,500
キャノン LBP-310	¥ 52,800
キャノン LBP-210	¥ 39,500
エプソン PM-700C	¥ 41,500
エプソン MJ-6000C	¥ 98,000
エプソン MJ-3000C	¥ 60,000
エプソン MJ-830C	¥ 29,000
エプソン MJ-930C	¥ 53,000
エプソン VP-5074	¥ 19,800
富士通　XJ-300+プリンターケーブル	¥ 14,000
<周辺機器>	
デジタルカメラ　SONY　DSC-F1	¥ 49,800
ターミナルアダプター　SUNTAC　TS64DAA	¥ 6,800
LAN&336モデムカード TDK　DFL-3410	¥ 22,800
288モデムカード　RATOC　REX-5568W	¥ 15,800
LANカード　RATOC　REX-5588W	¥ 9,800
高速232Cボード　ICM　SA-255N98用	¥ 7,800
カラースキャナ　EPSON　GT-9500W	¥ 96,000
カラースキャナ　EPSON　GT-8500W	¥ 48,000
カラースキャナ　EPSON　GT-5000WP,S	¥ 35,000
フィルムスキャナ　EPSON　FS-1200WP,S	¥ 36,000
新V,Xc用EDO　I/O　NE-EDO-16MX2T	¥ 22,000
新V,Xc用EDO　I/O　NE-EDO-32MX2T	¥ 41,800
新V,X,RA,用ECCEDO　I/O　NE-ECC-16MX2T	¥ 24,800
新V,X,RA,用ECCEDO　I/O　NE-ECC-32MX2T	¥ 47,500
新V200,Xc16用DIM　I/O　NE-SD4100-32M	¥ 21,800
La,Na,Nb,Nr用　I/O　Nr-64-32M	¥ 22,500
La,Na,Nb,Nr用　I/O　Nr,Nb64-64M 各	¥ 41,800
新V,X,RA,用ECCEDO　メルコ　EMH-E32M	¥ 21,800
新V,X,RA,用ECCEDO　メルコ　EMH-E64M	¥ 42,000
CPUアクセラレーター　I/O　PK-Nd75/Ne75-L 各	¥ 4,800
CPUアクセラレーター　I/O　PK-NSA66	¥ 4,800
ビデオコンバーター　電波XRGB-1	¥ 19,500
SCSIカード　ICM　PSC-2401　98&DOS/V(PCMCIA)	¥ 5,800
SCSIカード　I/O　PCSC-DV　98&DOS/V(PCMCIA)	¥ 6,800
FDDC　RC-FD3.5(98用外付1FDD)	¥ 8,800
<音源>	
サウンドボード　NEC　PC9801-86	¥ 17,000
ローランド　SC88PRO	¥ 65,800
ロ-ランド　SC88VL	¥ 50,500
ロ-ランド　SC55mkII	¥ 40,500
ロ-ランドミュ-ジ郎 SC-88PRO	¥ 74,800
ロ-ランドミュ-ジ郎 SC-88VL	¥ 59,500
ロ-ランドミュ-ジ郎 SC-88ST/SP	¥ 50,000
ロ-ランドミュ-ジ郎 SC-88ST	¥ 44,800
ロ-ランドミュ-ジ郎 BOARDIIDOS/V	¥ 17,800
ロ-ランドミュ-ジくん	¥ 29,500
ロ-ランド　S-MPU-IIN	¥ 15,500
<MO・HD・CDR>	
I/O　UHDS-H4G	¥ 71,800
I/O　UHDS-H2G	¥ 44,500
I/O　UHDS-H2G/UPCI	¥ 54,500
I/O　HDVS-2G	¥ 36,800
I/O　HDI-3.2G/98	¥ 47,800
I/O　HDI-2.1G/98	¥ 36,800
I/O　MOP-230/PCIDE(ノート用MO)	¥ 47,800
I/O　MOF-640/98IIIP(外付640MMO　Cバス)	¥ 72,800
メルコ　MOS-D640(外付640MMO　PCI)	¥ 69,800
富士通 M2513A6(内蔵640MMO)	¥ 44,800
ICM　PDR-650-NB(外付PDD)	¥ 39,800
ICM　CD-660S-JRX(ノート用)	¥ 17,800
<ワープロ>	
各社広告に載っていない機種も大特価で販売中です。!!	
NEC　JX30SA	¥ 71,800
NEC　JX50MA	¥108,000
NEC　JX70MA	¥153,000
NEC　JX5500AC	¥ 62,000
シャープ WD-M500	¥ 87,000
シャープ WD-M600	¥110,000
シャープ MR-1	¥140,000
東芝　JW-98GX	¥123,000
東芝　JW-V855	¥130,000
東芝　JW-V850	¥116,000
東芝　JW-V810	¥ 93,000
富士通 オアシスLX4500NT	¥112,000
富士通 オアシスLX4500	¥100,000
カシオ　CX-70	¥ 62,800
キャノン　CW-J1VG	¥ 75,000
松下　FW-U1C30	¥ 63,000
松下　FW-U1C70	¥ 72,000
<電子手帳>	
SHARP MI-10DC	¥ 86,000
SHARP MI-10	¥ 60,000
SHARP PI-6000	¥ 29,000
SANY　OSWP-ER500(ラベルワープロ)	¥ 28,000
CASIO　KL-8500WN(ラベルワープロ)	¥ 17,000
その他何でも見積り迅速にFAX致しますFAX専用回線の方のみ	

新品高額即買取OK!!

- ●新品買取相場は、TELかホームページでお調べください。
- ●商品はすべて新品！ もちろん"メーカー保証付"です。
- ●商品在庫および価格は常に変動しております必ずTELにてお問い合わせ下さい。
- ●広告の商品はほんの一例です。その他あらゆる御相談に応じます、お気軽にTELを!!
- ●買取、下取りもOK!!TEL、ハガキFAXにていつでもお問い合わせ下さい。
- ●業者の方大歓迎!!5千万円まで即金、超高価にて買い取ります。
- ●MSX,TOWNS,X68000,PC88は3号店トムで取り扱い中です。超高価にて買い取ります。

中古コーナー　（一例）

中古機種（一例）	買取価格	販売価格
PC9821 V200M7（S7は3万円安）	220,000～	240,000～
PC9821 VIO/S5（V12は1万円高、V13は2万円高）	70,000～	90,000～
PC9821 VIO/S7（V12は1万円高、V13は2万円高）	80,000～	100,000～
PC9821 Na7/H5（H3は2万円安、H7は2万円高）	90,000～	110,000～
PC9801 BX2,BX3,BA2,BA3,BX4	20,000～	30,000～
PC9821Ce2 モデルS2（Ceは1万円安）	30,000～	40,000～
PC9821Cs2S3,Cb/2D（Cb2B,Cb/2Tは1万円高）	35,000～	50,000～
PC9821Cx2/SI5T (17Tは1万円高、CX3は1万円高)	70,000～	80,000～
PC9821Bs,Xe ,Bp	25,000～	35,000～
PC9821Ne,Ne2（Ndは2万円安）	55,000～	70,000～
PC9801FAU2,DAU7	10,000～	20,000～
PC9801　286機	2,000～	6,000～
PC9801　386機	5,000～	10,000～

代金引き替えOK!
超低金利ローンOK!!

中古相場は一例です。詳しくはTELにて。98,DOS/V,ワープロ,マック,X68,TOWNS,ゲーム機,周辺機器なんでも売り買いOK!!

PC9801N,DAU2,FA2	5,000～	15,000～
PC9801NS/R（NS/T,NS/L40は1.5万円安）	30,000～	40,000～
PC9801NS/E (NSは1万円安)	16,000～	24,000～
ペンティアム100CD-ROM付 DOS/V機（P133は2万UP）	50,000～	65,000～
PC9801NC (NXC,NACは2万円高)	35,000～	48,000～
PC9801NS/A（Nmは5千円高）	35,000～	45,000～
PC9821Lt2/7A（3Aは2万円安）	85,000～	105,000～
PC9821Nb7/C8（Nb7/5は3万円安）	105,000～	120,000～
PC9821Na9/H8（Na12/S8,Na12/H10は2万円高）	140,000～	160,000～
PC9821Na13/H10（C10は3万円安）	185,000～	210,000～
PC9821AS2/u2,Xs,Xp,AP2/U2	35,000～	45,000～
PC9821Nr15/S14F（S10は3万円安）	200,000～	230,000～
PC9821Xa10/C12,Xa7e/S17(Xa12は1万円高)	75,000～	90,000～
アダルトゲーム、CD-ROM、LDソフト高価買取中	直接宅配便でお送り下さい。	
MSX2+AI-WSX,FI-XV/AI-WX,FIXDJ	10,000～	20,000～
MSXターボR AI-ST (GTは2万円高)	20,000～	45,000～
MSX用ディスクドライブ	8,000～	18,000～
X68K 600C/ACE/PRO/PROII	8,000～	18,000～
X68K　エキスパートI,II/スーパー（1万円高）	20,000～	35,000～
X68000CRT 600D/601D/602D/605D/614D	13,000～	26,000～
X68000CRT 603D/604D/606D/608D	7,000～	15,000～
X68000XVI (コンパクトは2万円安、CZ500は5万円高)	50,000～	80,000～
FMタウンズIIフレッシュ（Eは1,5万円高）	25,000～	40,000～
FMタウンズIIUX20,HR200（UR40は1万円高）	10,000～	18,000～
FMタウンズマーティ（プレイステーションは5千円UP）	8,000～	12,000～
500メガハードディスク　(容量により上下有り)	10,000～	18,000～
400ラインアナログモニター (TV付きは1万円高)	2,000～	4,000～
MSX用プリンターFS-PC1	3,000～	10,000～
ワープロ専用機、プリンター、MO、HDD、MIDI等	TEL	TEL

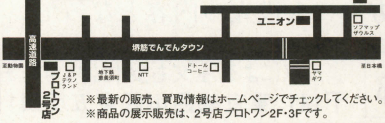
クレジット金利表

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
金利%	2.0	2.5	3.8	5.3	5.5	8.3	9.4	10.0	11.0	14.0	15.3	18.0	20.0	23.5	26.0

広告の商品はほんの一例です。その他、多数格安にて販売中です。お問い合わせください。

■お振込先
大阪厚生信用金庫本店
普通0437350
ユニオンコンピューターネットワーク

URL http://www.nst.co.jP/~prot1



※最新の販売、買取情報はホームページでチェックしてください。
※商品の展示販売は、2号店プロトワン2F・3Fです。

Union Computer Network

ユニオンコンピューターネットワーク

〒556　大阪市浪速区日本橋4丁目15-23

注文は在庫確認の上、現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日、日時指定可、品物がついたときお金を払うこともできます。全品保証付、初期不良は交換します。代引でキャンセルされますと所定のキャンセル料がかかります。

送料表	A1200	A1500
代引手数料	1個口に付1500	

※北海道、沖縄、離島は別料金

新品お買得品

COMPAQ	Prolinea 5133/4 1080ML	¥ 89,800
COMPAQ	Prolinea 5150/4 2000ML	¥ 109,800
COMPAQ	Prolinea 5150/5 2000ML	¥ 119,800
COMPAQ	Prolinea 4/33 CDS M200	¥ 34,800
COMPAQ	ARMADA 4130T M1080	¥ 199,800
COMPAQ	ARMADA 4135T M1080	¥ 219,800
COMPAQ	ARMADA 4131T	¥ 209,800
IBM	ThinkPad 365X(2625-BJ9)	¥ 219,800
SOTEC	WinBook Bird 150G/S	¥ 279,800
SOTEC	WinBook Quattro V/150X	¥ 339,800
SOTEC	WinBook Slim133	¥ 219,800
SOTEC	WinBook Quattro/V166MX	¥ 404,800
NEC	PC-9821Xa10/K8	¥ 109,800
Canon	BJC-620JW	¥ 38,800
Canon	LBP430	¥ 79,800

中古お買得品

NEC	9821A-E01	¥ 8,980
NEC	PC-KD881	¥ 8,000
Canon	BJ-15VPro	¥ 9,980

中古98

NEC	9821As/U7	¥ 48,800
NEC	9821Ae/U2	¥ 39,800
NEC	9801BA/U2	¥ 39,800
NEC	9801BX/U2	¥ 32,800
NEC	9801BX2/U2	¥ 39,800
NEC	9801FA/U2	¥ 29,800
NEC	9801Cs5/W	¥ 29,800
NEC	9801DX/U2	¥ 17,800
NEC	9801RX2	¥ 9,800
NEC	H98/U100-100	¥ 35,800
NEC	H98/U90-100	¥ 31,800
NEC	9801NS/A	¥ 59,800
NEC	9801NS/R	¥ 54,800
NEC	9801NS/L	¥ 49,800
NEC	9801NS/T	¥ 39,800
NEC	9801NS/E	¥ 37,800
NEC	9801N	¥ 19,800

中古DOS/V

東芝	J3100VS 081W	¥ 29,800
東芝	J3100SX021	¥ 12,800
東芝	J31EZ001	¥ 19,800
東芝	PV3515CW(J-3100PV)	¥ 69,800
COMPAQ	DESKPRO XL590M 1050W/CDS	¥ 69,800
COMPAQ	DESKPRO 590/4M 1080MX/CDS	¥ 69,800
COMPAQ	DESKPRO 4/66i-M340W	¥ 29,800
DEC	FR-P72WC-AJ	¥ 79,800
DEC	FR-756J12(LPV466d2)	¥ 29,800
DEC	Venturis466	¥ 29,800
DEC	PC425NC	¥ 49,800
IBM	5541-T04	¥ 19,800
IBM	ThinkPad 530CS-IFD	¥ 89,800
富士通	FMV466D3E	¥ 29,800
富士通	FMV43NT2C2	¥ 49,800
富士通	FMR-50NBX2(S)	¥ 19,800
DELL	XM590	¥ 69,800
DELL	XPS4100/MXV	¥ 49,800

中古モニタ

Apple	13"RGBモニタ	¥ 9,980
Apple	15"ポートレート	¥ 9,800
EPSON	CR-7000	¥ 19,800
NEC	PC-KD1522	¥ 10,800
NEC	PC-KD1521	¥ 9,800
NEC	PC-KD1511	¥ 7,800
富士通	FMTDP5351	¥ 12,800
三菱	XC-1498CⅡ	¥ 7,800
メーカー品	14インチモニター(98用)	¥ 3,980~
メーカー品	15インチモニター(98用)	¥ 5,980~

中古ワープロ

富士通	OA30AX301(S)	¥ 29,800
富士通	OA30AX401(S)	¥ 39,800
富士通	LX-3500CT(J)	¥ 75,800
NEC	JX5500AC	¥ 67,800
NEC	JX5300AS	¥ 49,800
NEC	JX5500BC	¥ 69,800
SHARP	WD-M300	¥ 69,800
東芝	JW-V600	¥ 59,800
東芝	JW-V810	¥ 89,800

その他

SUN	SS2+16"	¥ 198,000
SUN	SS1+16"	¥ 128,000

メモリ

TAXAN	168pin 32M DIMM	¥ 17,820
TAXAN	168pin 64M DIMM	¥ 36,700
MELCO	EMW-P8M(72pin 4M×2)/9800用	¥ 5,800
MELCO	EFB-8M(72pin 8M ノンパリ)	¥ 6,980
MELCO	EFB-16M(72pin 16M ノンパリ)	¥ 8,980
I/Oデータ	Think Pad230Cs用 8MB DIMM(3.3V)	¥ 5,980
I/Oデータ	72pin 8M 70ns パリツキ	¥ 5,980
I/Oデータ	144pin SO-DIMM(8M)	¥ 7,980
バルク	72pin 8M 60ns ノンパリ	¥ 4,980
バルク	72pin 16M 60ns ノンパリ	¥ 7,980
バルク	72pin 32M 60ns パリツキ	¥ 19,800

中古パーツ

メモリ	9801NS/T用(6M)	¥ 4,980
	9801用61互換(2M)	¥ 1,980
	H98s用(10M)	¥ 8,800
	9801T用(4M)	¥ 4,980
	98Note用メモリーカード(2M)	¥ 1,980
	DynaBook用メモリーカード(8M)	¥ 8,980
FDD	9801用内蔵3.5"FDD(1137D)	¥ 4,980
	DynaBook用FDドライブ(外付用)	¥ 3,980
HDD	Cバス用80M HDD	¥ 3,980
ビデオカード	9821A-E01	¥ 7,980
I/Fボード	9821A2-E02	¥ 3,980
Apple	Appleキーボード	¥ 3,980
	Apple角マウス	¥ 3,000
	30pin 1MBx4	¥ 9,980
東芝	2.5"351MB HDD(MK1824FCV)	¥ 6,980
	2.5"262MB HDD(MK1724FCV)	¥ 4,980
	2.5"131MB HDD(MK1722FC)	¥ 3,980
	2.5"203MB HDD(MK1624FCV)	¥ 4,780
サプライ	9821NA-CO2	¥ 2,980
その他	CRTパック	¥ 1,980
	スピーカー(外付)	¥ 1,980

信頼と安さの全国通販

通信販売 買取お問い合せ（受付時間/10:00~18:00 定休日:土日祝日）

買取専用DIAL	03-5256-3251
お問い合せ専用DIAL	03-5256-3801
注文専用DIAL	03-5256-3806
24時間受付FAX	03-5256-3850

OTTOの通販システム

●初期不良の交換、修理行っております。
●一般企業、各種学校等の大量導入も是非ご相談下さい。

1. **お問い合わせ**▶電話、FAXで在庫の確認入荷予定販売価格、納期、その他質問等お気軽にお問い合わせ下さい。
2. **ご注文**▶納期と価格をご確認の上ご発注いただきます。ご注文等、お見積りご希望の方FAXいたします。
3. **ご入金/発送▶代金のお支払方法**
   ●銀行振込●現金書留●代金引換(要手数料)商品はご入金後すぐに発送致します。

OTTOの高額買取システム

●新品・中古問わず買取いたします。
●業者の方も大歓迎です。(3億円用意)

1. **お問い合わせ**▶当社のバイヤーと価格を決めて下さい。
2. **ご発送**▶品物は着払い(1万円以上の商品に関して当社負担)でお送り下さい。査定は無料です。
3. **送金**▶査定後すみやかに(2~3日以内)送金致します。

価格は、相場にて変動いたします。商品をご購入のさいは必ずTELにてお問い合せ下さい。表示価格には消費税、送料は含みません。

クレジットカードでのお支払いもOK!(但し、要来社) 取り扱いクレジット UC VISA MasterCard

代引システム

商品代金	1万5千円未満	10万円	20万円	30万円
代引き手数料	500円	1000円	1500円	2000円

新品から中古まで豊富な商品情報を24時間いつでも引き出せます。

- ●OTTO FAX BOXサービス → 03-5256-5231
- ●ホームページアドレス → http://www.bell24.or.jp/www/ottonet
- ●TOMOEのFax安い店ベスト5 → 0990-51-4141
- ●OTTOネット BBS開局 → 03-5256-5233
- ●インターネットメールアドレス → ottonet@bell24.or.jp

安く売ります
OTTOには毎日他社にないものが入荷！
ご希望の商品が必ず見つかります。

高く買います
新品・中古問わず、3億円ご用意して
お待ちしております。ご相談下さい。

otto
コンピューターのおっと
〒101東京都千代田区神田須田町2-2

超破格で販売

中古パソコン全国通販

新品 中古 大小関わらず 現金買取！

ご購入方法は簡単

在庫確認 ご注文 ［お電話 / FAX / 電子メール（インターネット、ニフティサーブ）］
▼
送金方法を選ぶ ［銀行振込 / 郵便振込 / 現金書留 / 代金引換］
▼
商品発送 ［通常は入金確認後 即日中に致します 代引は先送りです］

買取方法の流れ

買取相場のお問い合わせ
▼
商品をお送り下さい
(お客様の連絡先と振込先を同封願います)
▼
査定後送金致します

最新在庫リストはFAX又は電子メールにてお送りします。「リスト希望」と明記の上、送り先を書いてご送信ください。

右記リスト商品以外でもお取り寄せできます。

故障品やパーツの買取も可能です。

教育関係、各種団体様の複数台導入の際はさらに特別割引あります。お気軽にご相談ください。　(担当　中本)

NEC PC98シリーズ デスクトップ

<<< CPU 486マシン >>>

9801BX4/U2(DX2-66 3.5″)	¥ 49,800
9821Ae/U2 (SX-25 3.5″ 86)	¥ 42,800
9801BX/U2 (SX-20 3.5″)	¥ 29,800
9801FA/U2 (SX-16 3.5″ FM)	¥ 29,800
9801FA2 (SX-16 5″ FM)	¥ 22,800
H98S-U8 (SX-20 3.5″)	¥ 26,800
H98S-8 (SX-20 5″)	¥ 19,800

<<< CPU 386マシン >>>

9801DA/U2 (DX-20 3.5″ FM)	¥ 23,800
9801DS/U2 (SX-16 3.5″ FM)	¥ 19,800
9801ES2 (SX-16 3.5″)	¥ 14,800
9801DA2 (DX-20 5″ FM)	¥ 13,500
9801RA21 (DX-20 5″)	¥ 12,500
9801RL2 (DX-20 5″ ノーマル/ハイレゾ)	¥ 12,500
9801RA2 (DX-16 5″)	¥ 9,800

<<< CPU 286以下のマシン >>>

9801DX/U2 (286-12 3.5″ FM)	¥ 13,500
9801EX2 (286-12 3.5″ FM)	¥ 12,000
9801UX21 (286-10 3.5″ FM)	¥ 9,800
9801DX2 (286-12 5″ FM)	¥ 8,000
9801RX2 (286-12 5″)	¥ 7,500
9801VX21 (286-10 5″)	¥ 6,500
9801UV11 (V30-10 3.5″ FM)	¥ 7,500
9801VM2 (V30-10)	¥ 4,800

★ 各本体には、HDD付きモデルもあります。★

モニタ

KD-881 (15″ 0.28㎜ 9801ノーマル 24K)	¥ 8,500
KD-882 (15″ 0.31㎜ 9801ノーマル 24K)	¥ 7,800
KD-854n (14″ 0.39㎜ 9801ノーマル 24K)	¥ 5,800
XC1498CⅡ (14″ 0.28㎜ 9801ノーマル 24K)	¥ 5,800
17インチ マルチスキャンモニタ	¥ 29,800~
15インチ マルチスキャンモニタ	¥ 19,800~
その他9801ノーマルモニタ	¥ 5,200~

NEC PC98シリーズ ノート、ラップトップ

9801NS/R (486SL-16 モノクロ 8)	¥ 49,800
9801NS/T (386SL-20 モノクロ 8)	¥ 34,800
9801NS/E (386SX-16 モノクロ 8)	¥ 29,800
9801NS (386SX-12 モノクロ 8)	¥ 22,800
9801TF71 (386SX-20 TFTカラー HD100M)	¥ 39,800
9801TW5 (386SX-20 モノクロ 8 HD 40M)	¥ 22,800
PC-386LS (386SX-16 モノクロ 8)	¥ 17,800

ノート用HDD 40M ¥6,500 / 80M ¥8,800 等あり

DOS/V & MAC

IBM PS/V2405NVC (486DX2-66 16/340)	¥ 39,800
Macintosh SE/30 (MC68030-16 8/40)	¥ 49,800

★ DOS/Vは「パーツ単位」で買取、販売可能です ★

プリンタ

インクジェットプリンタ (NEC CANON EPSON 等)	¥ 9,800~
PR201シリーズ (15″ ドットインパクト方式)	¥ 9,800~
PR101シリーズ (10″ 熱転写方式)	¥ 5,800~
その他旧型プリンタ	¥ 3,800~

ハードディスク

FA FS FX 等用 内蔵 100M SCSI	¥ 14,800
DA DX RA21 等用 内蔵 100M SCSI	¥ 12,800
DA RA DX RX RL等用 内蔵 40M	¥ 6,500
外付340M (98用 SCSIインターフェイス付)	¥ 19,800
外付100M (98用 SCSIインターフェイス付)	¥ 13,500
外付 40M (98用 SASIインターフェイス付)	¥ 7,500

★ 内蔵型は、本体とセットなら 割引します ★

メモリ

98汎用(Cバス) 2M ¥4,500 /4M ¥ 7,800 /8M ¥14,800
72P SIMM 8M ¥5,800 /16M ¥9,800 /32M ¥16,800
FA DA RA H98 等の内蔵 2M ¥3,800 / 4M ¥6,500
98用2M汎用SIMM(PC9801-61U XMC-2000等)¥ 3,200
98ノート用ラムカード 4M ¥4,800 /6M ¥7,800 /8M ¥9,800

その他

外付 5インチ FDD(ケーブル付) S ¥6,800 / W	¥ 9,800
外付 3.5インチ FDD(ケーブル付) S ¥7,800 / W	¥11,500
外付 SCSI CD-ROM 倍速 ¥9,800 / 4倍速	¥15,800
WINキット BX3用(Gアクセラ, 210MHDD, 4MRAM, マウス)	¥29,800
2400BPSモデム (MNP5)	¥ 4,800
NEC マウス(100, 200, 400カウント切替付)	¥ 1,500
その他マウス 角ピン ¥1,000 / 丸ピン	¥1,500
音源ボード(FM サンプラ 98, 98NOTE, DOS/V)	¥ 5,800~
各社グラフィックアクセラレータボード(98用Cバス)	¥ 7,800~
各社SCSIボード(98, DOS/V)	¥ 5,800~
各社旧型ワープロ	¥ 4,800~
プリンタ / RS232C の切替器	¥ 3,800~
コプロセッサ, ODP各種(487, 387 等)	¥ 1,800~

ビンテージモデル（かなりの旧機種）

SHARP X1/X68Kシリーズ	¥ 9,800~
NEC 88/各社 MSXシリーズ	¥ 5,800~

その他MOREビンテージも有り。買取も大募集！

今月の 原田店長 おすすめ情報コーナー

現在、DOS/Vのパーツを特に集めています！！
お持ちのCPUやHDD、RAMなど超高額買取！
---買取価格相場（多少変動があります）---
CPU AMD K5-PR 75 ¥2500/100 ¥4000/133 ¥5500
Pentium 75 ¥4000/90 ¥5000/100 ¥6500/133 ¥10000
HDD 内蔵型SCSI&IDE 540M ¥6000/1.2G ¥12000
RAM 72P60nP付で 8 ¥3000/16 ¥6500/32 ¥11000
CD-ROM IDEで 12倍 ¥6500/8倍 ¥5000/4倍 ¥3500
★その他486やMMXのCPUもM/Bやビデオカードも OK★
X1、X68Kも高額買取、他店より高く買います

- 特殊ボード、パーツ、ジャンク品等もあり！-
毎日在庫商品は変動します、お問い合わせ下さい！

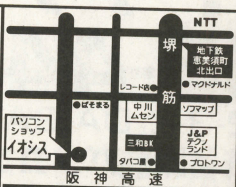
お近くの方は是非ご来店ください。お待ちしてます

銀行での お振込先
三和銀行 恵美須（エビス）支店 普 3716132 イオシス

郵便局での お振込先
記号：14150　番号：80849701 イオシス

〒556 大阪市浪速区日本橋　5丁目14-13

TEL 06-631-6695
(11:00~19:00)　毎週木曜定休日
FAX 06-631-6697
24時間受付
E-Mail QWK10255@niftyserve.or.jp



IOSYS
イオシス

中古パソコンの
パイオニア

日本マイコン流通センター

中古通販
発祥の地!!

パソコン・ゲーム機・周辺機器・ソフトなどまとめて全国ネットで

高価買取・下取

98、DOS/V、FMタウンズ、カラープリンター、HDD、CD、ドライブ

特に高く買います。

最新価格情報は…
FAX BOX 03-5390-3555 BOX番号 12680
インターネット http://www.mubit.or.jp/n-mycom

ゲームソフト特に買取強化中!

こんなに簡単!タイプ別、申込方法

住所・氏名・電話番号・生年月日・お送り頂く商品名をメモに明記の上……

下取りの方
買い換え希望の商品を記入して下さい。

お売りになりたい方

ハード
ソフトや周辺機器もいっしょに送って下さい。

ソフト
「パソコン（WINDOWS大歓迎）」「スーパーファミコン」「セガサターン」「プレイステーション」用のソフトをお送り下さい。

メモと一緒に 〒150東京都渋谷区道玄坂2-3-2DAIGAIビル7F
㈱日本マイコン流通センター 買い取り(あるいは 下取り) 係 **03-3463-4455**(代)
まで宅配便、又は郵便でお送り下さい。

検査が済み次第、下取り品と購入品の差し引き額をお知らせします。

検査が済み次第、早急に高価買い取り代金を為替、書留、振込みなどでお届けいたします。（送金の手数料は当社が負担します）

- ●18才未満の方は、保護者の方にお話した上でお送り下さい。
- ●付属品や説明書などが無い時、汚れや傷がひどい物は買い取り価格が下がる場合があります。

TOKYO
在庫
03(3463)4455
日本一
日本マイコン流通センタ

中古→中古
中古→新品
買換え自由

日本マイコン流通センター

高価引き取り
期間中!!

今月の高価買取指定商品

商品名	買取価格	商品名	買取価格	ソフト名	機種	ソフト名	機種
富士通 FMV-S2165 (1/2/3)	~¥180,000	NEC PC-9821V166/S5(C2/D2)	~¥163,000	BGI魔法少女プリティサミーDAY AFTER DAY	WIN95	もにもにっくす	WIN95
富士通 FMV-T220 (1/2/3)	~¥262,000	NEC PC-9821V16/SP(C2/D2)	~¥150,000	EVE~burst error	WIN95	淫心魅娘	WIN95
富士通 FMV-NA5/S (1/2/3)	~¥310,000	NEC PC-9821Ls150/S14	~¥270,000	SPQR	WIN95	護人	WIN95
富士通 FM-TOWNSシリーズ	超特価	NEC PC-9821Nr150/X14F	~¥200,000	VIPER-V16	WIN95	人形使い2	WIN95
NEC PC-9821V200/M7(C2/D2)	~¥240,000	SEGA サターン	~¥12,000	VRデート☆5月倶楽部2	WIN95	能力者	WIN95
NEC PC-9821V200/MZ(C/D)	~¥200,000	SONY プレイステーション	~¥12,000	かわいい女	WIN95	発情生	WIN95
NEC PC-9821V200/S7(C2/D2)	~¥220,000	任天堂 NINTENDO64	~¥12,000	ガイナロックR	WIN95	復讐	WIN95
NEC PC-9821V200/SZ(C2/D2)	~¥170,000	NEC PC-FX	~¥12,000	トラフィックコンフュージョン2	WIN95	魔女狩りの夜に	WIN95

今すぐ! 全国どこでもお電話一本で簡単申込み

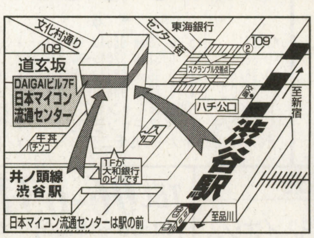
受付時間
AM11:00~PM8:00

買取専用 通話料無料 **0120-09-7773**

通信販売申込専用 通話料無料 **0120-01-7773**

その他お問合せご確認は 総合受付 **03-3463-4455**

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP



●**お振込先**（用紙は各銀行、郵便局にございます。）
〔第一勧業銀行渋谷支店㊬2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店 451454〕
〔住友銀行 渋谷東口支店 1133110〕〔大和銀行 渋谷支店㊬6400197〕
郵便振込口座00160-0-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱ 日本マイコン流通センターです。

24時間FAX受付中

申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……24時間FAX受付

FAX.03-3463-4454へお気軽にどうぞ!お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

（ベーマガ 7月号）

剣と魔法の世界ソーサリアンに
今、新たなる扉が開かれる。

SORCERIAN Forever

1987年パソコン界に衝撃をもたらしたあのソーサリアンが、基本システムそのままに完全NEWシナリオで復活！！

独特のメイキングシステム

4種族、性別、年齢、職業(60種)の選択に、時間経過と生死の概念をも取り入れたキャラクターメイキング。7星を掛け合わせて作る120種類の魔法の威力や、冒険で手に入れた5種のハーブを調合して造る31種の薬草の効果など、全てに創造者であるプレイヤーの手腕が試される。ソーサリアンは、ただシナリオをクリアするだけが目的のRPGではありません。

キャラクターの成長と世代交代

冒険で経験値を稼ぎ、町で修行して能力UPを計る。どのようなキャラクターに育てるかはプレイヤーの自由。寿命が尽きても強力な魔法が宿ったアイテムは次世代のキャラに引き継がれていきます。何世代にもわたり受け継がれていく冒険者の魂。これもソーサリアンの魅力の一つです。

冒険者を待ち受ける試練

パーティの組み合わせを考えて冒険に出発。様々な罠を回避し、モンスターを倒し、隠されたアイテムを探しながら謎を解いていきます。さらに全てのシナリオをクリアしても冒険は終わりません。エンディングを見るための最後の試練が歴戦の冒険者達を待ち受けています。

最新マウスオペレーション採用

キャラクターの移動はポイント誘導式で、二段ジャンプも楽々。メニューウインドゥも一発オープンで面倒な操作は一切不要。ユーザーフレンドリィな快適プレイはファルコムの十八番です。キーボードやジョイスティックにも対応しています。

迫力のサウンドとグラフィック

BGMはMIDIとCD-DA音源で迫力倍増。さらに効果音はダイレクトサウンドでクリア再生!グラフィックもすべて256色に描き起こし、魔法も120種類全て違うビジュアル効果で派手に炸裂します。

Windows95専用 CD-ROM

ソーサリアン・フォーエバー（プレミアム版） 6月27日発売 特別価格9,800円

プレミアム版のみの豪華3大特典！！（限定発売ですのでお早めにお求めください）

ソーサリアン アート＆グラフィックス

ソーサリアン懐かしイラスト、安藤賢司氏最新フィギュア、ソーサリアンフォーエバー新作イラスト、シリーズパッケージ、ソーサリアン音楽CDジャケット他、ビジュアルヒストリーとでもいうべき充実のグラフィックデータ集。

ソーサリアン ミュージック グラフィティ

ゲームミュージックのパイオニアとして現在も絶大な支持を得ている膨大なソーサリアンミュージックから、ジョセフィーヌ(歌:森口博子)オールビコーズオブユー(歌:チャリート)、他、スタンダードナンバー一挙収録。

●オープニング/町「ペンタウァ」/消えた王様の杖・ダンジョン/生還/星空のララバイ/塔/封印～ブラディ・リバー/ブルー・ドラゴン/天の神々たち・村/Josephine/洞窟I/メデューサの首・森/キング・ドラゴン/ALL BECAUSE OF YOU

ソーサリアン ハンドブック (Book100P)

七星と神々、薬草と薬、魔法120種、五元素と属性、ストーリー、種族、職業、キャラクターメイキング、モンスター、アイテム、ペンタウァの町、キャラクターの死と世代交代など、まさにハンドブックの名にふさわしいファン必携の一冊。

（レギュラー版）価格7,800円 7月11日発売

■Windows95日本語専用●CPU:Pentium/486DX2 66MHz以上●必要メモリ:12MB以上●HDD空き容量:10MB以上●ディスプレイ:640×480ドット以上256色表示可能●対応音源:Windows95対応のPCM/CD-DA/MIDI（GM規格）音源●CD-ROMドライブ:2倍速以上●マウス、キーボード、ジョイスティック（Windows95対応のジョイスティック）対応

Netscape: falcom home page

場所: http://www.falcom.com/

ファルコムのホームページは ファルコム.コム

http://www.falcom.com/

Windows95専用　好評発売中！！

■ロードモナーク Pro　価格7,800円

さらに難しいマップに挑戦したい、もっと極めたいというモナーカーのためのプロフェッショナル用マップ52面。

■ロードモナーク First　価格2,800円

■ロードモナーク Original　価格6,980円

■新英雄伝説　価格7,800円

もう一度英雄たちの活躍を堪能したい方、また「白き魔女」「朱紅い雫」の原点を体験したい方へ贈る完全移植版。

新英雄伝説プレミアム版は大好評につき製造出荷終了いたしました。

■新英雄伝説MIDIコレクション　価格2,800円

通信販売でも購入できます。●ソフト購入の場合、商品が届いたときに代金をお支払いいただく便利なコレクトサービスをご利用いただけます。電話、葉書、FAX、e-mailで購入（予約）できます。申し込むときに、商品名、機種CPU、メディア、数量、あなたの郵便番号、住所、氏名、電話番号を忘れずに記入して下さい。●現金書留、郵便振込、クレジットカード（UC.VISA.マスター.JCB）でも購入できます。

申込先：日本ファルコム（株）　通信販売係
TEL.0425-27-6501 受付時間/月～金（祭日は除く）午前9:00～午後5:30
FAX.0425-28-2714 受付 :24時間　e-mail nihon@falcom.com　受付: 24時間

JCB VISA MasterCard UC

Falcom®
NIHON FALCOM CORPORATION
〒190 東京都立川市曙町1-14-13 ☎0425(27)6501

第十六巻第七号通巻一八一号　昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可　一九九七年六月二十五日印刷　一九九七年七月一日発行

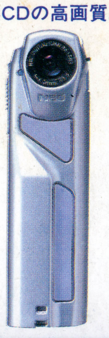
マルチメディアのNEC

NEC

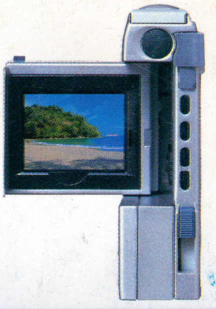
手軽にラクラク
撮影できる
新スタイル。

102×74×28㎜のコンパクトサイズで、
185g（電池を除く）の軽量ボディ。

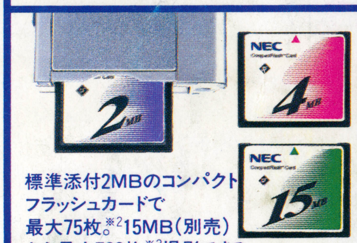
解像度640×480ドット。
35万画素デジタルカメラ
専用CCDの高画質。



撮ってすぐ見られる、折りたたみ式
1.8インチカラー液晶モニタ搭載。



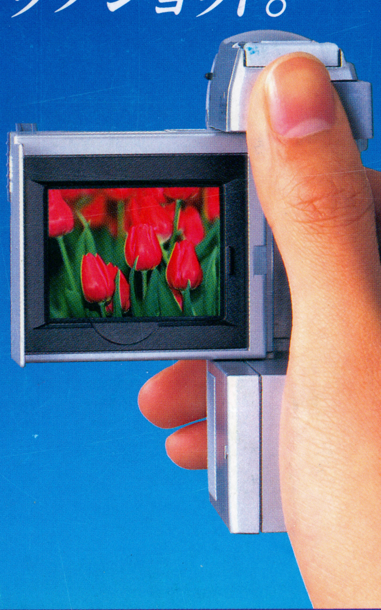
撮影画像の色調整・レタッチが簡単にできる
ソフトウェア「ColorDesk Photo」がついてる。※1
（Windows® キットモデルのみ）



標準添付2MBのコンパクト
フラッシュカードで
最大75枚。※2 15MB（別売）
なら最大700枚※2撮影できる。

単3アルカリ乾電池2本で、
手軽に使える。
単3アルカリ乾電池4本なら、
さらに長時間撮影。

その一瞬を、デジタルカメラで グリップショット。



ピコナがもっと便利に使える
オプションもいろいろ揃ってる。

●インタフェースキット［PC-9800シリーズ、DOS/V対応機※3用］［Macintosh用］	標準価格　各9,800円
●バッテリパック	標準価格3,000円
●充電器セット	標準価格9,800円
●ACアダプタ	標準価格4,500円
●フラッシュユニット	標準価格6,800円
●コンパクトフラッシュカード　4MB	標準価格20,000円
15MB	標準価格53,000円
●PCカードアダプタ	標準価格3,000円

Picona
ピコナ

1.8インチカラー液晶モニタ搭載。
コンパクトフラッシュカード対応の
“ピコナ”誕生。

パソコンとの連携がバツグン。
- ●撮った画像をパソコンのWWWブラウザで一覧表示できるHTML形式ファイル作成機能を搭載。
- ●インタフェースキット※4を使えば、PC-9800シリーズ、DOS/V対応機、※3 Macintoshにラクラク画像転送。
- ●PCカードアダプタ（別売）で画像の取り込みがスムーズ。JPEG、BMP形式で記録するから、ダイレクトに画像データが読める。

便利機能も多彩に搭載。
- ●撮影間隔1/4～10秒までの、6枚連続撮影が可能な連写機能を搭載。
- ●A4/名刺サイズの被写体への接写が可能な2段階のマクロ撮影機能を搭載。

●お求めやすいお手頃タイプ。
単体モデル　標準価格69,800円
●撮影した画像をパソコンで利用するために必要なものをセット。
Windows® キットモデル　標準価格79,800円
（単体モデルに、PC-9800シリーズおよびDOS/V対応機※3用インタフェースキット、ACアダプタを標準添付したものです。）

◇ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みの上、正しくお使いください。※1：PC-9800シリーズ、DOS/V対応機用インタフェースキット（別売）にも同梱。※2：JPEGエコノミーモード撮影時。※3：IBM PC/AT100%互換機。※4：PC-9800シリーズ、DOS/V対応機用は、Windows® キットモデルに標準添付（単体モデルは、別売）。Macintosh用は、別売。■Windows®の正式名称はMicrosoft®Windows®Operating Systemです。■Microsoft、Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。■CompactFlashは米国SanDisk社の商標です。■ColorDesk PhotoはColorDesk社の商標です。■IBM、ATは米国International Business Machines,Inc.の登録商標です。■Macintoshは米国Apple Computer Inc.の商標です。■画面はハメコミ合成です。■本広告に掲載している全商品の価格には消費税は含まれておりません。

■FAXサービス　東京03-3769-9821　大阪06-304-9821
本広告の商品カタログをFAXにてお送りしています。①お手持ちのFAXからダイヤルしてください。②アナウンスに従ってBOX番号をダイヤルしてください。2122（ピコナ）③お手元のFAXに情報が届きます。

■新商品情報を提供中！〈インターネット〉URL http://www.nec.co.jp/98/〈パソコン通信〉BIGLOBEのパソコン通信（PC-VAN）に接続したら“J␣NEC PC”とキー入力してください。接続するにはBIGLOBEに加入している必要があります。お問い合わせ先：資料請求専用窓口03-3486-1171※月～土（祝日、休日を除く）の9：00～17：00

■商品に関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。受付時間…9：00～17：00 月曜日～金曜日（祝日を除く）
NECパソコンインフォメーションセンター　東北022(387)6555　東京03(3452)8000　名古屋052(722)9800　大阪06(930)9821　九州092(262)9800
■電話番号・FAX番号のかけ間違いは、ご迷惑になりますので、よくお確かめのうえおかけください。
〈本広告に関するカタログを差し上げます。〉ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、勤務先をご明記のうえ、〒108-01 東京都港区芝5-7-1 NEC 10-28530 ピコナ（マイコンBASICマガジン 6・8）係までお送りください。

NECグループ

電波新聞社　〒141 東京都品川区東五反田一―十一―十五　電話〇三（三四四五）六一一一

定　510円 本体486円　雑誌18361-07　T1118361070514

'97

わかる！動かせる！家族全員で楽しめる！コンピュータの新しい活用法を満載！！

マイコンBASIC Magazine

7

ハードディスク内のファイルを整理しよう

大容量記録メディアを使いこなせ！

とじ込み付録

すべてのエンターテインメントソフト情報がわかる！全270本の新作ソフトと売れ筋情報が満載！

電波新聞社